电脑应用和娱乐的第一选择 总第73期

大众软件

2000

08

Popsoft

WWW.POPSOFT.COM.CN

大众软件增刊
5月份即将
隆重上市
天书

■专题综述
东方不败的传说——记北京实达铭泰公司

■实用软件
飓风软件合集
Windows2000之步步为营

■硬件评析
当前PC系统的四大瓶颈
优化我们的CPU芯片

■网络时代
无形的联系——WAP纵观
深入"新闻组"

■专题企划
"新天地"四日游

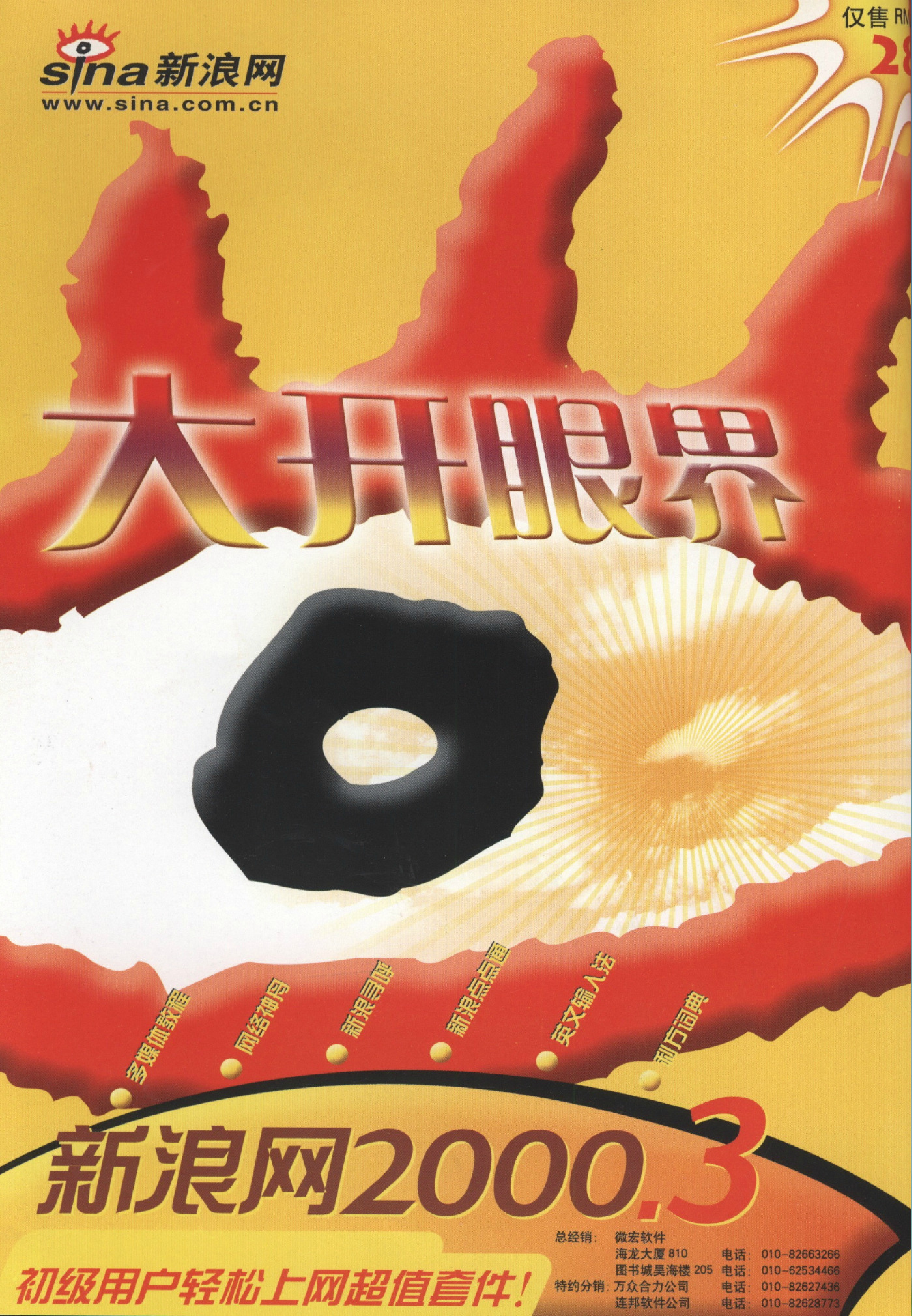
■前线地带
横扫地下城
模拟战斗机Ⅱ

■游戏赏析
魔法门Ⅷ——毁灭者之日
银河创世纪Ⅱ——联盟

■攻略指引
救世传说

零售价 ¥:6.5元

ISSN 1007-0060
08>


sina新浪网
www.sina.com.cn
仅售
28
大开眼界
多媒体教程
网络神舟
新浪寻呼
新浪点点通
英文输入法
利方词典
新浪网2000.3
初级用户轻松上网超值套件!
总经销：微宏软件
海龙大厦810 电话：010-82663266
图书城昊海楼205 电话：010-62534466
特约分销：万众合力公司 电话：010-82627436
连邦软件公司 电话：010-82628773

编辑部报告

有一位读者在来信中把杂志的各个栏目按他自己的理解一一做了注释，对于“编辑部报告”，他的解释是“编辑部用来推卸责任的地方”。看到这儿，黑暗的脸上发出了会心的微笑。作为一本杂志而言，用来和读者沟通的板块还是太少，虽然我们努力在扩大“读编往来”栏目，但有些事情还是需要在扉页做一些说明，因为很多人都很粗心。第一件事就是杂志和光盘的出版周期问题，因为这个问题有不少人在晶合后院示威，搞得服务器很不稳定，连TOPTEN的投票都被影响。

从2000年1月开始，《大众软件CD》的发行就开始滞后。1月的CD在1月底才上市，这是由于某些外界因素的影响，而且属于不可抗力。虽然到2月工作已经正常化，但一月CD的拖期造成了之后连续3期均延后到当月月底，因为光盘制作需要一个固定的周期，短时间内无法赶上原来的进度。我们只能争取在5或6月让进度正常化，恢复每月月初发行的旧例。

杂志的延期就没有这么复杂了，原因很简单：编辑部春节放大假，大家足足歇了2周。自创刊以来就没这么歇过，以往每年的节日都让编辑们犯怵——为了保证发行期都得赶进度；今年不同了，一不赶进度，二不缩水假日，用了一招时空大挪移，把发行日往后挪了挪，这就是为什么原来在月初能看到的杂志要到月中才看到，原来月中能看到的则要等到月底。根本的罪过就是我们在春节歇了2周，555555大家就原谅我们吧，我们保证，明年春节我们还得歇。

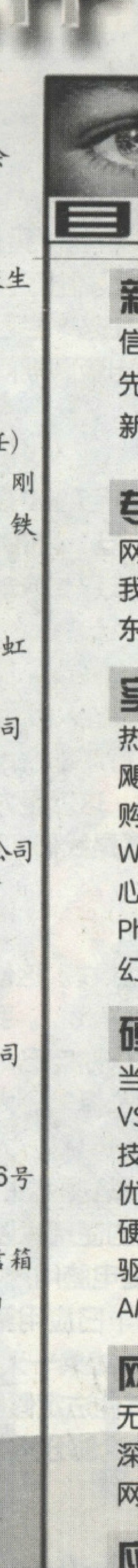
这就算推卸完责任了，我要提及的下一封来信也颇有代表性。这位读者是在校的中学生，他洋洋洒洒写了2张纸，论证这样的观点：“大众软件”不应该是“大众游戏”。我很赞同他的观点，即便我们在国内的电脑游戏领域有着“第一媒体”的美誉，但我们也从来不认为自己是一本纯粹的电脑游戏杂志。在我们新千年的封面上，很醒目地写着：“电脑应用和娱乐的第一选择”。大众软件自创刊以来，就恪守一个原则：读者第一。我们认为，每一个家庭都将会有一台或者多台电脑，大量的电脑用户是非专业用户，他们在电脑的使用过程中必将产生种种困惑，我们希望能在用户感到困惑的时候提供某种帮助，不管他是正在使用工具或者是游戏。大众软件主要的读者对象是家庭电脑的使用者以及普通的电脑爱好者。我们认为任何人使用电脑都不会仅仅用来运行娱乐软件，我们还认为家庭电脑用户中有99%以上会运行娱乐软件，所以《大众软件》最鲜明的风格就是把杂志版面一分为二，前一半曰应用篇，后一半曰娱乐篇，学习和娱乐并重。我们认为，在人类生活中，娱乐和工作、学习一样重要，如果一天24小时中有8小时用于睡眠，那么剩下16小时大约有8小时工作8小时休闲，如果考虑到双休日和其他法定假日，娱乐被分配到的时间将会更长，所以有时候娱乐篇会比应用篇多2页。需要申明的是，以上言论部分阐明了本社的宗旨，有部分包含娱乐成分，纯属虚构、请勿摘抄。

我在一个虚构的假日里出游了，独自驱车。北京搞得我风尘满面，仅有的一点虚构成分被风沙变得真实起来，就像杂志社里的会议桌，转眼之间铺上了薄薄沙尘。报上说这样的尘土将会很多，每年的春天都会有。如果附近的植被状况有所好转的话，15年以后，北京的风沙将会少些。

除了风沙和被破坏的植被，对于电脑游戏这个行业而言有一条更大的坏消息：盗版要和正版拚价格了。我们的侦察员在北京书报摊发现了《西风狂诗曲2》的盗版，标价58元，和正版一样，包装和盘片制作虽然简陋，乍一看也象是目前流行的简装正版，最要命的是它在正版之前上市了。所以在此我们只能再次呼吁有关部门加强执法力度，加快电子出版物的审批流程，给国内的游戏厂商一条生路。关于盗版，还有一条意外的消息，由本刊特约读者服务部晶合公司独家代理的《三国伏魔》出现了孪生版本，另有中国标准出版社的28元版《三国伏魔》在市面销售，我们的律师正在就此事作调查取证工作。如果此事最终能见个分晓，相信对于国内的版权市场而言将会是一个有益的开端。

黑暗@POPSOFT.COM





主管单位： 中国科学技术协会
主办单位： 中国科学技术情报学会
编辑出版： 《大众软件》杂志社
社　　长： 关家麟
副社长： 刘贫和(常务) 林菁 高庆生
主　　编： 高庆生
副主编： 裘聿纲
法律顾问： 陆智敏
编辑部： 裘聿纲(主任) 常胜(副主任)
李鹏 杨文韬 韩伟 汪澎 王刚
郭新宇 董汉涛 董超 李广才 汪铁
校　　对： 郑佛水 杨卫兰
本期责编： 杨文韬
广告部： 李诚(主任) 李怀颖 霍虹
发行部： 陈志刚(主任)
特约读者服务部： 晶合顺达计算公司 张友利(总经理)
版式设计： 祁津忆
版式制作： 晶合虹彩多媒体软件制作公司
印　　刷： 煤炭工业出版社印刷厂
刊　　号： ISSN 1007-0060 / CN11-3751/TN
发　　行： 大众软件发行部
订　　阅： 大众软件邮购中心
国外发行： 中国国际图书贸易总公司（北京399信箱）
国外发行代号： 6209M
广告许可证： 京崇工商广字第0036号
邮政编码： 100051
通信地址： 北京和平门邮局3056信箱
邮购中心： 北京海淀区苏州街邮局045信箱
邮政编码： 100089
发行部电话：
(010)67150982(4、5) - 202
采编组电话：
(010)67150982(4、5) - 207、208
网络组电话：
(010)67150982(4、5) - 209
广告部电话：
(010)67150982(4、5) - 203
传　　真： 010)67150983
邮购中心电话：
(010)82634107、82634092
读者服务部电话：(010)67164859
网址： http://www.popsoft.com.cn
出版日期： 2000年4月15日
零售价： 人民币 6.50 元
港　币13.00 元
美　元 4.66 元



目录　2000年第8期（总第73期）

新闻速递

专题综述

实用软件

硬件评析

网络时代

应用心得

问题交流

读编往来

网　址	www.popsoft.com.cn
业务联系	editor@popsoft.com.cn
应用投稿	tools@popsoft.com.cn
娱乐投稿	games@popsoft.com.cn
新闻投稿	news@popsoft.com.cn
读者来信	reader@popsoft.com.cn
广告联系	adv@popsoft.com.cn
网管联系	webmaster@popsoft.com.cn
发行联系	issue@popsoft.com.cn
邮发中心	jhyf@popsoft.com.cn
合作伙伴	www.263.net

专题企划

中国游戏报导

前线地带

游戏赏析

攻略指引

游戏剧场

有字天书

TOP TEN

上期要目

联想的批判
芯片组完全对比
光荣三国志VII
模拟人生

下期要目

常见计算机密码破解实用手册
PC总线之世纪飞跃
机甲指挥官 II
泰伯利亚之日——烈火风暴

2000年4月光盘目录

特别赠送：赛百威电脑音乐伴侣
新手教程：精雕细琢II（2）
新片大赏：鹿鼎记2 三国志7 失落的永恒
软件长廊：ENCounter 2.0网络工具集
休闲天地：同人小说：说岳外传

本刊特约作者

庞大智　佘一兵　侯　毅　李　靖
蔡　旋　任　良　大胖子　费江枫
程　嘉　孟祥军　汪　军　祁　玲
祝佳音　黄　翎　李文睿　张光宇
甘旭东　于国重

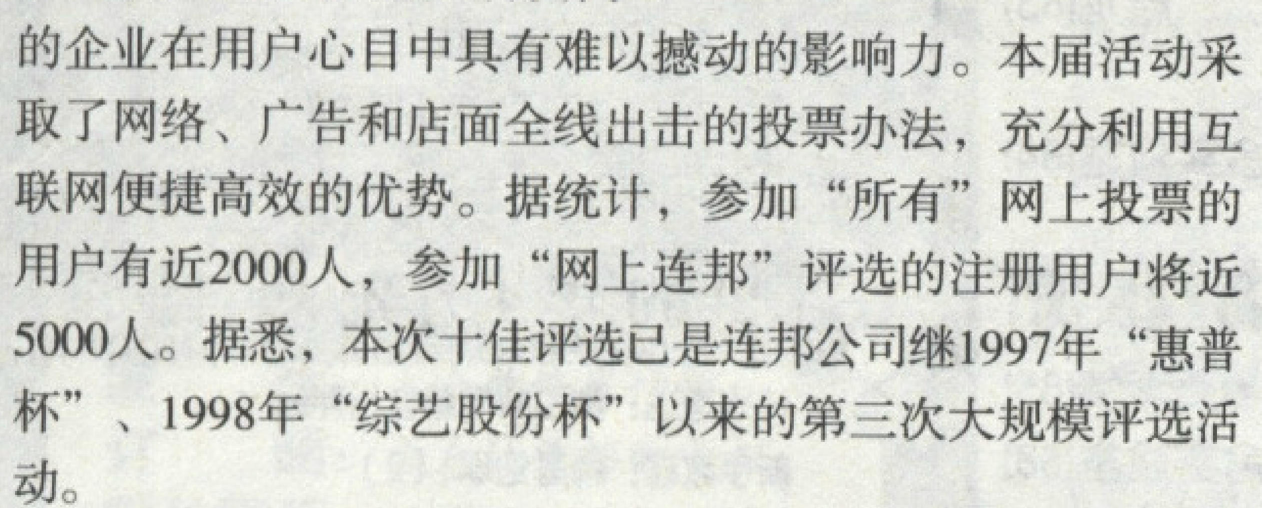
本刊如有印刷、装订错误，由煤炭工业出版社印刷厂负责调换。
地址:北京朝阳区芍药居(100029)

正文用纸：辽宁省开原制浆造纸厂



连邦十佳国产软件评选活动揭晓

由国内最大的软件销售连锁组织总部——北京连邦软件有限公司主办，实达所有网站（www.soyou.com）赞助，历时3个月的“所有杯”十佳国产软件评选结果近日揭晓。本次入围参选的8大类178个软件产品均是1999年连邦软件销售排行榜的上榜产品。在活动中，北京金山软件公司的《WPS》、北航海尔软件有限公司的《CAXA电子图板》、北京金洪恩电脑有限公司的《开天辟地》、北京江民新科技术有限公司的《KV300》、北京双语教育电子商务服务有限公司的《仙剑奇侠传》以及电脑报社的电脑报配套光盘都是连续三次荣膺“十佳”称号。由此可以看出，国内部分实力较为雄厚、品牌知名度高的企业在用户心目中具有难以撼动的影响力。本届活动采取了网络、广告和店面全线出击的投票办法，充分利用互联网便捷高效的优势。据统计，参加“所有”网上投票的用户有近2000人，参加“网上连邦”评选的注册用户将近5000人。据悉，本次十佳评选已是连邦公司继1997年“惠普杯”、1998年“综艺股份杯”以来的第三次大规模评选活动。



附：“所有杯”连邦软件排行榜'99十佳国产软件评选活动结果

1.CAXA电子图板2000	6.KV300+
2.东方快车	7.联想幸福之家
3.电脑报配套光盘	8.WPS2000
4.金山词霸2000	9.仙剑奇侠传
5.开天辟地Ⅱ	10.用友财务软件

本刊记者

联想与美国国家半导体公司成立联合实验室

今年3月22日，美国国家半导体公司和联想集团在京宣布：国内第一家合资信息家电产品（Information Appliance，简称IA）实验室——“联想——NS联合实验室”正式成立。美国国家半导体公司总裁布莱恩·赫拉（Brian Halla）和联想集团总裁柳传志为联合实验室揭幕。该实验室设在联想集团研究院，由研究院杜大玉出任实验室主任，NS的张岳松出任总工程师。联合实验室是美国国家半导体公司在全球成立的第一家合资实验室，也是国内第一家IA实验室。该实验室将在美国国家半导体公司的技术支持下，开发联想公司的IA信息家电产品，同时根据中国市场的发展状况，为双方定义新的IA产品芯片。目前联合实验室的3大研发方向已经确定，分别是WebPAD（个人网络接入设备）、机顶盒以及瘦客户机产品。该合作项目反映了业界主要厂商越来越重视信息电器市场。据透露，联想——NS联合实验室将在今年5、6月份推出自己的产品。

本刊记者

Cshop返点规则优惠消费者

Cshop（http://www.cshop.com.cn）在刚刚结束的国内首次网上拍卖宠物活动中，吸引了大批网友的注意，而近期推出的返点规则经过半个月的运行，使网站的销售额和用户数量都有了明显增长，也进一步增强了网站的商业信誉。对消费者而言，网络所带来的不仅是全新的购物体验，更多的是应该通过这种购物方式得到实惠。由于B-C网站为厂家和消费者提供了便捷高效的销售与购买平台，减少了许多中间环节，价格上具有一定的优势，这一点是任何传统的商业实体所不能比拟的。Cshop在今年3月21日推出了返点优惠规则，将外部得到的厂家优惠和内部的运营成本降低部分以返点的形式返还给消费者，同时提出了返点档次的相应规则，比如达到100点返点累积的会员可以享受全国货到付款的服务，为会员的信用提出了量化标准。合理的会员监督机制不但保证了会员的合法权益，也避免了在拍卖过程中由于恶意竞价而产生的价格混乱。据悉，Cshop近期还将推出一系列适合大众口味的专业频道，并以返点规则为中心进行市场优惠活动。

本刊记者

雅达9.99元推正版软件

关注于新鲜事物的人们已经在今年年初发现了一个软件新品——雅达《人人语音·游戏伴侣》，它可让用户用自然语言进行人机对话。该软件以48元的价位面市，上市前就预售出了几万套。今年4月3日，雅达公司继续推出《人人语音·游戏伴侣》的普及版，并定出震撼性零售价：9.99元。当记者问及雅达公司总经理任春雷时，他说：“我们的《游戏伴侣》未上市就先卖火了、卖空了，这是一个很有创意的新产品，拥有数万套的销售量，毫无疑问盗版马上就会出来。但是，在盗版投入资金刚刚把劣质光盘压出来，准备冲击市场时，我们大声地告诉全国用户，《游戏伴侣》普及版的零售价是9.99元。需要说明的是，推出这样的正版软件价位，不是单纯为了打击盗版，而是要真正地普及正版，只不过在客观上我们是在与盗版打一场面对面的硬仗，一场检验胆略的硬仗。在这场硬仗中，赢的是用户，赢的是正版软件真正决胜的希望。”

本刊记者

新中大国际财务软件闪亮登场

2000年是中国人的龙年，也是中国经济和世界融为一



体的最为关键的一年。随着中国加入WTO，如何增强中国企业的国际竞争力，回避和降低国际投资、金融、贸易等各方面的风险，促进中国企业的国际融合度，财务与企业管理软件的国际化将起到重要作用。杭州新中大软件有限公司在龙年到来之际，继推出精心铸就的新中大财务软件V5.0后，在国内又率先推出新中大国际财务软件。新中大国际财务软件融合国际财务管理先进思想，全面提升企业的国际竞争能力，加强了企业财务的全面管理监控。与传统的财务软件相比，新中大国际财务软件独具4大杰出特点：一、符合多国和国际会计准则，支持多国语言；二、全面实现网络化管理，支持移动办公；三、全新架构管理会计，支持领导决策；四、全方位开放体系，支持电子商务。新中大国际财务软件的推出，必将改变企业传统的财务管理思想，摆脱传统财务软件面向局部管理的风险，并全面提高企业管理应用水平，提升企业的综合竞争能力。

本刊记者

Windows2000企业解决方案研讨会

作为世界上最大的软件公司和平台软件供应商，微软公司在中国发展的重要策略之一是将最新的技术和技能及时地传递给中国的计算机人员。为了更好地服务于中国的企业用户，并对微软的最新产品有更深入的了解，今年3月23日，微软（中国）有限公司与华彩软件（北京）有限公司共同举办了Windows2000企业解决方案研讨会。会上，台湾华彩的首席讲师，同时也是台湾微软的首席讲师向在场的千余名专业技术人员介绍了最新的解决方案，使与会者对Windows产品的理解更加深入透彻。华彩公司创建于1992年，是香港投资软件发行商，目前已成为台湾和香港地区微软最大的合作伙伴。微软与华彩衷心希望通过举办这样的活动，能够再次体现微软的承诺——把世界最新的软件技术引进中国，与中国软件开发者、信息技术专业人员以及合作伙伴共享信息技术资源，共建中国的知识经济。

本刊记者

冲浪圆学子网络创业梦

近期，冲浪平台（中国）软件技术有限公司以其最新推出的Lindows为先导，在高校校园里开展了一个宣传介绍中文Linux知识、普及Linux应用的大型活动。该活动于今年4月3日至4月30日在北京大学、清华大学、北京理工大学、北方工业大学等多所高校展开。冲浪公司与校方合作，利用主题演讲、专题讲座、现场演示等多种手段宣传Linux知识。为了能让理论知识与具体实践有机地结合起来，冲浪公司还定时、定点在校园内设置宣传推广站，以最优惠的价格为大学生提供XteamLinux产品。同时，冲浪公司的网站将发布利用XteamLinux搭建个人网站的具体方法和各种技巧，同学们可在冲浪公司技术人员悉心的指点帮助下，轻松建起自己的网站，迈出网络创业的第一步。在活动后期，冲浪公司还将对同学们的劳动成果进行客观公正的评选，表现突出的个人可获得由冲浪公司提供的包括PC在内的多种物质奖励。

本刊记者

新闻专访——KILL2000

本刊记者

今年3月14日，冠群金辰公司宣布推出国内首款基于Windows2000平台的杀毒软件——KILL2000 for Windows20000，同时该产品将随《中国计算机报》InfoCD和《软件世界》“PC任我行”光盘免费发放。众所周知，国内的杀毒软件市场竞争十分激烈，KILL此举将会带来哪些方面的影响呢？为此，记者采访了冠群金辰公司总经理陈葵。

记者（以下简称“记”）：*KILL2000 for Windows2000是一个全新的产品还是KILL98的升级版？它能否在Win95/98下使用？*

陈葵（以下简称“陈”）：KILL2000 for Windows2000是基于Windows2000平台的一个全新的产品。众所周知，Windows2000是基于WindowsNT内核的全32位代码的操作系统，与Win95/98有本质的区别，因此KILL2000 for Windows2000不能在Win95/98下使用。

记：*KILL2000将如何在市场上销售？*

陈：除了这次免费赠送的KILL2000 for Windows2000以外，我们为市场准备了全新的KILL2000产品，它分为单机版和网络版两种。单机版将是一套全平台的杀毒软件，适用于Windows2000/NT/95/98以及DOS等各种操作系统，它的价格大约是260元左右。

记：*请问冠群金辰公司对于CA前些时间发布了自己的免费单机反病毒软件有何评论？*

陈：冠群金辰公司与CA的合作关系非常好，我们主要负责国内市场的杀毒软件行销，它是本地的，全中文化的，对于国内用户来说使用和升级都很方便。因此CA有可能在全球推出免费杀毒软件。

记：*KILL此举对国内反病毒软件市场有何影响？*

陈：（笑）国内市场上的竞争非常激烈，那些有技术有实力的公司最终会在竞争中获胜。我们的目的主要是想更好地为用户服务，以此促进国内信息安全水平的不断提高。冠群金辰作为一个公司当然要追求利润，但回报社会、造福广大用户也一直是我们的理想。

记：*KILL2000 for Windows2000相对于以前的产品有何改进？*

陈：CA公司作为全球名列前茅的独立软件供应商，是微软世界级的重要合作伙伴，由于这一得天独厚的条件，作为CA在中国的合资合作公司，冠群金辰得以在国内率先

推出基于Windows2000平台的杀毒软件，这充分说明了KILL的技术实力。KILL2000 for Windows2000充分利用了Windows2000的新特性，性能上有很大提高：在病毒扫描速度上，KILL2000比原来平均快了25%，而且系统内存越大提升的幅度越大；KILL2000的系统内存资源占用仅有1800kB，而原来的产品基本上都在3000kB左右，这样系统的运行速度就更快了；而且其实时监控功能对系统的影响也比原来大大下降。KILL2000forWindows2000还有许多优点等待用户去亲身体验。

记：KILL有无成为“世界的”反病毒软件的计划？

陈：多谢《大众软件》对我们的厚望。我认为作为一款全中文的杀毒软件，我们的目标是首先在国内市场上做好，再进一步推广到全世界有华人的地方，这将是公司未来发展的基础。



陈葵，女
冠群金辰公司总经理
1987年毕业于北方交通大学计算机系。
1987至1994年在二炮第一研究所任技术工程师。
1994至1995年DEC（中国）公司销售代表。
1995至1996年Compaq公司北京代表处销售经理。
1996至1997年香港Compaq公司PC销售渠道管理。
1997至1999年3Com公司分销业务部总经理。
1999年至今 冠群金辰软件公司总经理。

大众软件2000年3月软件零售排行榜

应用类

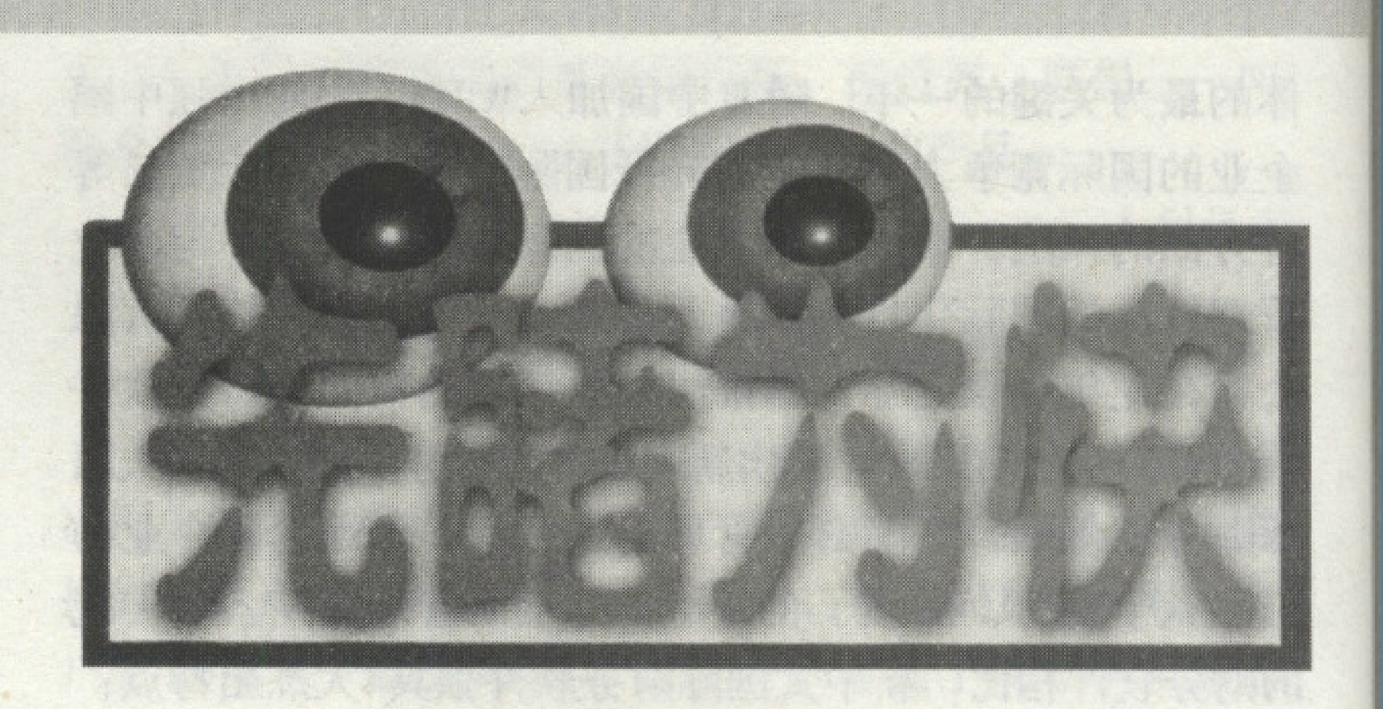
Linux游戏宝典
我行我速3.0
KV300+
超级解霸5.5（特价版）
金山词霸2000
走遍美国
瑞星99世纪版
金山快译2000
幸福理财3.0
98王码好学好用

娱乐类

警察抓小偷
未来零点
世界足球经理2000
家园（简体中文版）
轩辕剑叁
西风狂诗曲2
守护者之剑2
春秋英雄传
青涩宝贝
太极张三丰

综合类

大众软件CD（2000.3）
MP3——唱不停
心跳回忆完全攻略
大众软件杂志（2000.4）
第六版补充包
软件震裂2
新浪网2000
博图三国补充包
攻略手札（5）
数码时代（9）



AOC显示器网络套餐

日前，国内最大的显示器制造商——冠捷电子有限公司宣布推出一款AOC显示器网络套餐。该套餐以强化网络功能为设计理念，极大地增强了AOC产品的网络和多媒体功能。该套餐是为发展迅猛的上网用户量身定做的，它包括17英寸AOC多媒体7GlrA显示器（含多媒体音箱）和网际多媒体键盘鼠标一套。AOC 7GlrA显示器的带宽为164MHz，点距为0.26mm，最大分辨率可达1600×1280@60Hz，分辨率在1024×768时可达85Hz，且符合严格的TCO'95安规认证。与显示器一体的多媒体音箱采用了特有的Super-Sound音道设计，完全兼顾了节约空间和增强音质的设计理念。此外，套餐中的网际多媒体键盘鼠标也为网上浏览和家庭多媒体做了特别的优化。冠捷电子同时为该套餐产品提供“3月保换，3年保修，全国联保，终身维修”的绿卡服务。该套餐产品的价格为人民币2500元。

……本刊记者

美达48倍速超级光驱

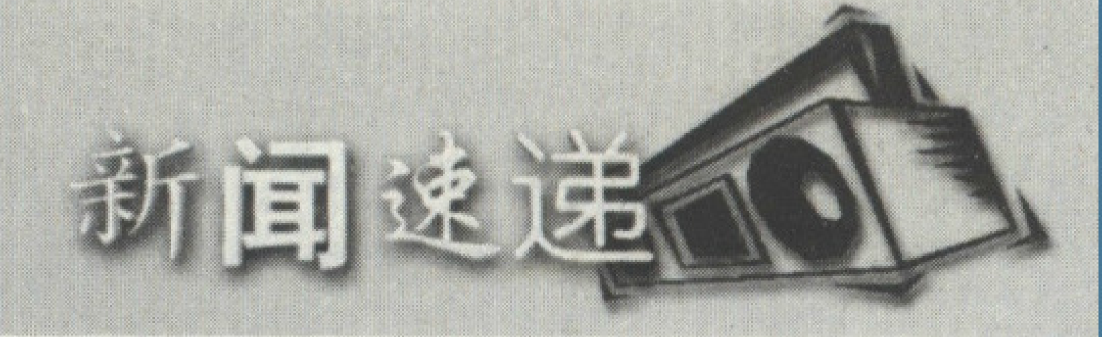
美达光驱日前推出了她的48倍速高性能超级光驱。该款光驱具有8400rpm的轴心转速、低于80ms的寻道时间。不仅如此，美达48倍速光驱还不惜放弃如今已成为光驱界统一规范的悬浮承载装置，转而采用最新的DDS（双避震自动平衡系统）技术，从而使性能更加稳定。它能够保证碟片在高速旋转时更安静、更平稳、发热量更低。该系统还能确保光驱在剧烈震动的情况下依旧能准确无误地继续工作，最大程度上满足了“静音抗震”的要求。另外，经过4级变速实现的停机过程能自动适应用户的读盘使用状况，极力节省能量并延长使用寿命，其平均无故障时间超过了12万小时。美达公司此次推出的48倍速超级光驱，承诺了“真正的一年包换，真正的零返修”，即该光驱在售后的一年之内，如果确实被测定为不良品，美达将全部直接更换新品。该款光驱今年3月底上市，价格约为440元。



……本刊记者

华硕电脑即将推出基于NV15的GeForce 2显示卡

当今的显示芯片性能日新月异，nVIDIA公司自从将



NV10命名为GeForce 256推出GPU概念以来已成为家用/商用级3D芯片的领袖，其产品在3D加速性能上开创了图形加速的新时代。不进步就将被淘汰，面临S3、3dfx等公司的竞争，尽快与对手拉开差距是扩大市场份额的最有效方法，当Savage 2000刚刚露出水面的时候，nVIDIA即公布了其下一代产品NV15。作为nVIDIA最佳合作伙伴，华硕电脑公司最先获得了首批NV15芯片，即将推出使用该芯片的超级图形加速卡GeForce 2。不要小看这款产品，它的速度是NV10的4倍，高达200MHz的工作频率连Coppermine都自愧不如。新一代的DDR显存是新一代主板上即将使用的技术，256位的数据带宽是PⅢ的8倍。其像素填充率超过了1000M/s，每秒钟可生成2000万个以上的三角形，并拥有高达5000M/s的内存带宽。它支持高达2048×1536@75Hz的屏幕分辨率，全新的T&L引擎，256位图形内核，4×AGP传输速率，全场景抗锯齿。华硕电脑是唯一在显卡上提供视频输入/输出及3D眼镜功能的厂家，和以前的产品一样，GeForce 2也有一款Deluxe产品提供这些功能。如果你不需要它们，则可以选择Pure产品。

……本刊记者

磐英EP-7KXA主板

香港双敏电子科技有限公司于今年2月28日、3月1日和3月3日分别在广州、沈阳和上海成功举办了"磐英、小影霸2000年新产品发布会"。会上展出了采用nVIDIA Riva TNT2 Pro显示芯片的UNIKA小影霸TNT2 2500+ AGP 3D图形加速卡、新一代MP3随身听——UNIKA浪霸MP3-300，同时还展出了磐英支持K7处理器的主板——EP-7KXA。EP-7KXA采用VIA Apollo KX 133芯片组，承袭磐英公司长期以来设计VIA系列主板的经验，采用ATX架构，可执行外频133MHz，为市场上少数将AMD K7处理器速度推向极限的高稳定性主板。此外，中央处理器与内存速度为非同步设计，支持STR省电功能。中央处理器核心电压可自动选择，也可采用DIP开关调整，最高可支持768MB内存，具有5根PCI插槽及10颗2200uF电容保护设计。而采用ApolloPro133A芯片组的EP-3VCA2和采用Intel 440BX的EP-BX7+主板产品，均根据2000年主板发展新趋势，设计为以1MHz递增，从66MHz到200MHz共135种外频可调，而且CPU Vcore和Vio电压均可调节，方便广大发烧友使用。

……本刊记者

金山推出《金山单词通2000》等三款28元软件新品

日前，金山公司正式宣布发起名为"红色正版风暴风云再起"的市场行动，再次以28元的强档价格推出三款软件新品——金山单词通2000、金山打字通2000以及金山书信通2000。据了解，金山不惜斥资百万用于市场推广，力求再度震撼国内消费类软件市场，强化"红色正版风暴"创造的规模营销理念，引导软件消费习惯。金山单词通2000是金山公司本次市场活动的主打产品，囊括了9本词库的内容以及大量练习题。产品广泛适用于目前小学、初中、高中、大学四六级、研究生入学考试直至TOEFL、GRE、GMAT的各级用户。词汇注释详尽，并提供形近词、同义词、反义词、引申词等多种关联词，强调系统学习。另外，为方便用户充分发挥软件的多媒体功能，金山决定以12元的优惠价格搭配销售耳麦；金山打字通2000是一款多功能的打字软件，除强大的中英文打字练习功能外，还包含专业化的打字教程、精确的速度测试以及多款打字游戏；金山书信通2000不仅提供了数百种中英文对照式书信模板，而且提供了直接发送邮件和联系人地址簿等功能，为网络时代人们怎样掌握越来越繁杂的书信格式提供了解决方案。

……本刊记者

WPS2000手写系统

紧随微软公司Windows2000商业平台发布后不久，国内最大的通用软件提供商之一金山公司宣布了进入2000年后第一个市场计划："1>1+1计划"。在这个计划中，金山公司将发布自己的第一套手写应用平台——WPS2000手写系统。在这款零售价仅680元的WPS2000手写系统中，同时配置了WPS2000、手写输入、语音输入、绘画、语音输出及OCR识别等功能，并配置了手写板与耳机麦克等相关设备。谈到金山公司"1>1+1"计划推出的含义及原委，金山公司市场部的解释是该计划来源于三个重要方面：一、用户需求。一个普通电脑用户在一台普通电脑中配置一套WPS2000手写系统后，就可以通过WPS2000手写系统提供的手写输入软件、语音输出输入软件直接与电脑进行高效沟通；二、产品结构。从WPS2000手写系统软件来看，这款软件具有非常高的集成性，在一整套的手写输入、语音输入输出、OCR输入等技术上，还完美融合了国内最知名的办公软件WPS2000，为手写输入等技术提供了一个非常好的应用平台；三、价格角度。"1>1+1"充分体现了金山公司体贴用户承受能力的定价政策。目前市面上拥有听说读写同样功能的手写输入软件市场零售价都在1500元以上，而WPS2000手写系统总体价格只有其40%。

……本刊记者

红樱枫纯文本抽出通用程序库

日前，北京红樱枫软件有限公司在大量市场调研的基础上，成功开发出纯文本抽出通用程序库。它是将应用程序文件中的特殊控制信息完全除掉，对纯文本进行快速抽出的OEM软件部件。该程序库可即时识别多种通用文件格式，删除指定文件的不必要的附属信息，抽出其中的纯文本。它支持短线程，可用于Windows、Unix、Linux等操作平台。同时，它支持多语种，不仅支持Unicode，还对应支持英文、中文（包括大陆、台湾）、日文、韩文等多种文字

集合。由于是模块化设计，你可以随时添加抽出对象。该软件还给予了用户很大的选择空间，如可以随意抽出文件属性，包括作者、标题、页眉、页脚、注释等都可以按用户的需要进行修改和保留，特别是对于PDF加密文件照样可以正常抽出。作为面向软件开发商的OEM部件，这种内嵌式模块化软件能为用户提供程序、头文件、API说明，并可简单地组合在各种应用程序中。不仅如此，它也可嵌入在Internet和Intranet产品中。

……………………………………本刊记者

幸福理财

今年4月2日，联想推出了为中国家庭和个人量身设计的家庭/个人理财软件——《幸福理财》，为中国用户科学合理消费和投资提供了最佳帮助。《幸福理财》的突出特色是功能全面、简单易用。作为中国第一个基于专业会计学理论开发的个人理财软件，《幸福理财》在开发中始终贯彻“易于理解、操作简单、使用方便、自动化”的方针，巧妙地把复杂的会计学原理结合到家庭财务管理当中，为家庭和个人理财提供全方位的支持和服务。针对家庭及个人理财的日常需求，《幸福理财》为用户提供了日常收支、银行存款、保值资产、股票管理、商业保险、债券管理、贷款、财务分析8大模块，每个模块都可为用户提供基本财务管理功能和智能化服务。如在“日常收支”模块中，用户只要正确输入固定收入、开支和各种投资，系统就会自动进行帐目安排、预支记录、超支警告等，并提供月结算报告，帮助用户科学管理固定收入，合理分配固定开支。

……………………………………本刊记者

翰林汇多媒体课堂（小学2.0版）

翰林汇软件产业有限公司今年3月23日推出了其历时两年多的开发成果——《翰林汇多媒体课堂》（小学2.0版）。该软件的设计思路是：充分发挥多媒体图文声像并茂的优势，突出“以学生为主体”的学习模式，真正为学生和家长减负。《翰林汇多媒体课堂》（小学2.0版）包括小学语文、数学、英语三科，其主要特点有：1.趣味性——翰林汇在这套软件里制作了大量的人性化益智类游戏，从而吸引孩子不断学习，积累总分，最后获得意外的奖励；2.交互性——着重培养学生的独立分析思考能力，让学生主动地探索学习，亲身参与；3.家长参与性——翰林汇专门设计了“家长必读”和“家长伴读”两个模块。“家长必读”中给予家长一些原则性的指导，“家长伴读”则是告诉家长每个知识点应该掌握的内容，家长应在哪些方面配合孩子的学习；4.可靠的知识体系——语文涵盖5套教材（北京、人教、沿海、上海S、上海H），数学兼顾人教、北京两套教材的全部知识点，英语总结了目前国内最流行的教材，并参考国内外先进的英语教学方法，注重听说能力的培养。该套软件目前推出百天“减负”价，套装（3科4CD）99元，单片29元，而正常零售价为套装198元，单片58元。

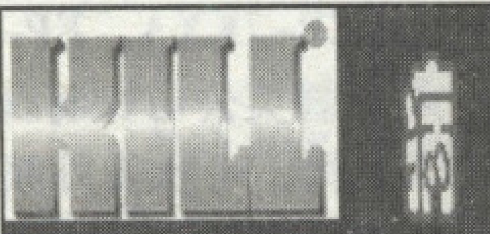


……………………………………本刊记者

学能日语

创智《学能日语》（入门篇）是创智教育公司继“考能”系列后推出的“学能”系列的第一款软件，它主要包括语音基础、常用语、豆知识和文化背景等4个学习模块。其中，第一个模块主要是打下牢固的语音基础；“常用语”则能让学习者学到生动地道的日语表达方式；“豆知识”将系统全面地向学习者介绍日语各方面的常识；“文化背景”可以让学习者了解日本的概貌。这4大模块各有侧重又紧密衔接，让你在浓厚的大和民族文化氛围和趣味无穷的扑克游戏中，轻松学习日语的基本知识。通过这套软件，你可以在纯正的东京语音、先进的动态笔顺技术帮助下，迅速突破日语语音障碍，在最短的时间内听懂、会说基本的日语口语，并系统全面地向你介绍日语各方面的常识和日本的风土人情，帮助你理解日本文化。该软件适合不同年龄、不同层次、不同职业的日语爱好者系统地学习日语，它不仅继承了创智“考能系列”软件的风格，在设计思想、可操作性、界面内容等方面也有新的突破。

……………………………………本刊记者



病毒通缉令



名称：国际红十字日病毒

发作：病毒的破坏指令在5月8日发作，此病毒的更多破坏指令是在FilePrint函数执行时触发的，触发概率为50%。

现象：5月8日（红十字日），病毒用红十字符号代替Windows鼠标箭头。另外，更多的破坏性是FilePrint函数执行时触发的，病毒破坏性被触发后，会用0xEB替代所有的0xF0字符（十六进制值表示的非标准ASCII码）。

传播：能够通过所有文件交换渠道进行传播。

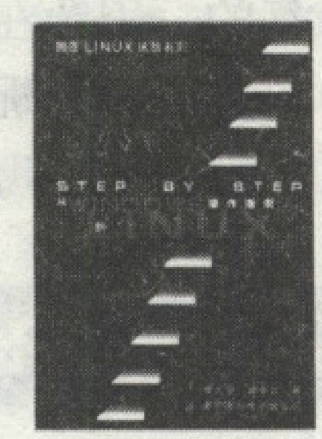
重要通知：严防426CIH病毒卷土重来

在去年4月26日CIH病毒爆发事件中，中国用户损失惨重，唯有KILL用户无一受损。在今年4月26日到来之际，《大众软件》特联合冠群金辰软件公司，为广大读者提供KILL防杀CIH专版，用户可在网上或通过配套光盘及时安装KILL，彻底免受病毒困扰。

本栏目由冠群金辰公司（KILL系列反病毒软件）协办。

Manderake Linux7.0 外挂中文平台

热卖中



Linux是一直深受好评的基于Unix基础开发的多用户操作系统，全世界有数以百万计的程序员致力于Linux的开发。Manderake Linux外挂中文平台是在最好的Linux发布版本Manderake Linux基础上集成的外挂中文平台，构成了更适合中国用户使用的Linux操作系统。该系统为RedHat Linux的个人增强版，除操作系统外还提供了部分源代码和大量实用工具，包括网络、办公、系统、娱乐等。系统手册《Step by Step——从Windows到Linux操作指南》本着让读者从熟悉的Windows操作系统过渡的想法，以介绍酷似Windows的系统图形界面为主，讲解了在Linux环境下如何处理中英文文档、如何上网收发电子邮件等使用方法，浅显易懂，是普通用户进入Linux世界的最佳选择。

零售价：32元（双CD+配套手册）

心情故事

热卖中



一个严肃的专业心理测试专家、一个细致入微的心理治疗专家、一个善解人意的测试治疗环境、一种保护心灵隐私的资料存档方法……现代社会中，工业化程度高度集中，高科技产业争相涌现，生产、生活节奏不断加快，社会化问题日趋复杂。人们在相互审视，人们在努力竞争，人们在自我激励……所有这一切，都使人们对自我、对人生常有无限的感慨——怎样把握自我才能拥有一个美好的人生？《心情故事》是一个结合心理测试和音乐心理治疗的多媒体软件，内容包括心理治疗、了解自我、职场生涯、婚恋家庭等几个部分，既可帮你了解自己的心情故事，抚平心中创口，还能保护自己的隐私不外泄。该软件包括一张光盘和一本心情故事图书。

零售价：39元

警察抓小偷

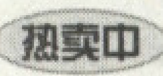
热卖中



曾几何时，世界上出现了电子游戏。在雅达利游戏机时代，我们就面对着黑白画面开始了“第一次亲密接触”。进入任天堂时代后，出现了一大批优秀的游戏节目，虽然这些游戏的可玩性和画面与今天动辄几张光盘的超级Game没法比，但它们在那个时代给予我们的经历却是无可替代的。有人可能没有玩过轩辕剑，可能不知道李逍遥，也不知克莱尔是何许人也，但只要玩过游戏机就会知道那个超级水管工——玛丽奥，这就是经典的最好代名词。类似的游戏还有俄罗斯方块、冒险岛、华容道、仓库世家、扫雷、泡泡龙、小蜜蜂、炸弹小子、功夫小子、坦克战等等。《警察抓小偷》就是此类经典小游戏的集成，它共分为两张光盘。A盘中的游戏均可在光盘上直接运行，无需安装解压；第二张光盘提供的游戏有些可能需要使用WinZip之类的工具解压使用。

零售价：38元

机甲争霸战3





新游戏的背景设定在巨大类人战争机器，也就是战斗机甲充斥战场的未来，然而机甲并非机械人，置身在这些极具威力的战争机器的驾驶舱内的是被称为机甲战士的驾驶员。他们中有一些是贵族出身，来自于统治宇宙的五大贵族家族，其他则来自穷乡僻壤的农业世界，或是热闹的主星。玩家们将在游戏中扮演一名必须谨守数世纪前光荣传统的爱瑞德尼轻骑兵，与对手暗黑美洲豹氏族对抗。新作和过去的作品相当类似，但也有许多改变，包括由强化过的人工智能所控制的僚机。此外，现在可以由战场上取得回收物，并允许玩家自己改造机甲，以符合玩家理想中的完美设定。在新作中，老练的机甲战士们将有回家的感觉，新玩家也会很快体验到前所未有的乐趣。

零售价：148元

家园（完整中文版）





《家园》完整中文版加入了16个单人游戏任务，也可在网上与7个玩家并肩作战；可以为每一支战斗分队选择部队类型、舰队队形和战术技巧；能够利用先进的研究技术建造54种飞船，发展从轻型战斗机到巨大的母舰构成的太空舰队；从调整燃料消耗到改变飞船涂色，完全定制你自己的游戏；制作精细的银河系，探索危险密布的小行星地带和壮丽的星云；全面的武器系统包括离子大炮，导弹和太空地雷。系统完善了，语言汉化了，指挥一支高级的星河舰队变得更加得心应手。游戏还赠送育碧千禧游戏展示盘，里面包括《时空之轮》、《麻烦大了》、《圣战群英传》、《时空英雄》、《狩猎魔人3》、《血咒疑云》、《雷曼2》、《世界足球经理2000》、《赛美特拉战记》共8个游戏的Demo展示。

零售价：48元



网络纵横谈——第九城市的奇迹

上海 牙神幻十郎

即使是老资格的网虫，在半年前也根本不会听说网上有“第九城市”这样一个地方！但就是这个刚刚加入到强手如林的互联网世界的新生儿，在成立4个半月——2000年1月公布的CNNIC调查中，名列最佳中文站点第13名，超越了众多知名站点而一鸣惊人。究竟是什么样的魔力，使得如此多的网虫痴迷于其中呢？

作为她的开发者和建设者之一，让我来告诉您，她是如何产生、发展和壮大的，还有她的迷人和美丽及她未来发展的蓝图。

诞生和发展

“第九城市”（www.gamenow.net）是一个全新的虚拟社区类网站，我们可以在其中体会一种在现实中不同的感受。虚拟社区本身并不是什么特别新的概念，但“第九城市”与以往的虚拟社区全然不同，而是相应地做了很大的扩展与完善，在中国第一个提出了营造网络新社区、构建网上生活平台的全新概念。

传统的BBS属于第一代的虚拟社区，以远程登录为技术基础，这方面的代表是清华大学的水木清华BBS；第二代虚拟社区，是以网易公司做的网易社区为代表，基本上是把传统BBS做了个Web版，同时加入了一些简单的社区服务因素；而“第九城市”则属于第三代虚拟社区，更加充分利用了互联网强调沟通、交流、互动的特性，增加了职业、工作、娱乐、社区服务等功能，其目标是建立起全球华人最大的网上生活社区。

互联网世界丰富了人们的各个方面，生活的空间也获得了极大的延伸，地域、时间的限制将不复存在，人的本性得到自由的释放。在现在的社会中，已经不存在什么现实的世界和互联网的虚拟世界，两者本身构成了生活空间的整体，而且已经开始互相渗透影响。随着技术的发展，Internet将越来越多地对人们的生活产生影响，未来两者的结合将会更加密切。

基于以上的认识，我们觉得可以更多地利用互联网是生活延伸的这一特征。“第九城市”就是这一理念的体现。去年2月底，COO秦洁先生提出了一个初步构想，当时下这个决心，公司上层还是需要很大勇气的，因为在国内外都没有一个类似的网站。但是坚信自己的判断。去年5月份，开发小组成立，当时总共不到10人，我们经过3个多月的精心策划和准备，“第九城市”于1999年8月30日正式开通了。

刚开始，第九城市连中文名字都没有，其设施无论从硬件上还是网站内容上都十分简陋，聊天室也没有，可是广大居民仍对我们的创新和工作予以肯定，无怨无悔地支持着我们。很快注册居民便突破万人，有的居民更是一天十几个小时连在GameNow上面。由于没想到注册居民的迅猛增加和第九城市的极强交互性，程序上对数据库和服务器的要求极高，当同时在线人数超过300人的时候，其极慢的速度简直让人无法忍受，就是这样居民们还是会一次两次甚至于几十次地登录我们的第九城市。对此我们深感歉疚，于是很快进行了第一次系统全面升级。

升级后暂时缓解了速度慢的问题，“第九城市”这个中文名字和城市标志也在10月中旬，由全体居民自己投稿、设计投票表决而确认下来。在这一期间我们还开展了网上“吃月饼，度中秋”，“放礼花，迎国庆”，“城市卫生运动”（找错别字）等一系列活动。10月下旬，苹果园地建成，标志着第九城市职业系统开始建立（以后又陆续开发了烤面包和种花两种职业），居民可以在上面自由工作生活，而获取一定虚拟货币，从而进行消费。与此同时，由居民自己建设的各个主要小区和街道，自发创办的第九城市日报，自己管理和维护的各大论坛，留言板都逐步建成，并进入正常运行，第九城市初具规模。

由于居民人数的增长很快，为了提倡网上生活的文明和有序，11月初，第九城市的“法院”和“监狱”建成，建立了对极少数捣乱分子略加惩罚的制度，使广大居民能文明健康地在第九城市中生活。由居民自发创立的第九城市足协和举办的首届GameNow足球比赛，在上海成功举行；这时平均同



时在线人数达到1000人以上，速度问题再次摆在了我们面前，我们不得不再次升级系统。

再次升级之后，“我的家”图形化功能建成，使我们的网上生活更为形象和有趣。具有里程碑意义的“过关斩将”栏目正式开通，第九城市又迎来她的一个发展高峰；临近千禧年和春节之时，“新年游园会”，“迎新撞钟”，“拜年撞财神”等一系列辞旧迎新的栏目和活动相继推出，使广大居民在第九城市过了一个难忘的网上新年。

春节之后，紧接着“网上情人节”，“网上元宵节”，“网上电影节”，“竞猜中心”不断地有新栏目，新活动推出……真可以说是“一天一个样，三天大变样。”

现在

第九城市从开通到现在的半年多时间内，可以说经历了翻天覆地的变化，在保持自身优势的前提下，不断地听取广大居民的意见和建议，借鉴他人的成功之处，加以改进和完善，构筑了一个我们所特有的网上生活平台，形成了自己鲜明的特色。

1.主题定位的明确与扩展

第九城市的主题定位非常明确，建城之初，以游戏为切入点，吸引全天下爱好游戏的人们来我们这里相聚和交流。我们一开始无论是城市结构的安排，信息资源的搜集和活动的组织都围绕着游戏展开——我们按照游戏的类型划分11个小区（以后应居民要求增加了模拟器、TVGAME和动漫专区，共14个小区），由居民自己建设和维护，美术馆、音乐厅、新闻社等等设施都以报道和提供游戏资源为主。开展了诸如基于KALI的星际争霸大赛和RPG奥斯卡评选等活动。由于广大居民的热情参与与支持，很快就达到了一定规模。

2.特有网上生活形式，居民可参与性，乐趣性极强

刚开始时，第九城市在知名度上远远落后于已经经营数年的其他一些知名站点，而且在资料的完整性上他们也已经有了几年的积累，这使我们倍感压力。可是，大多数居民仍对我们的站点情有独钟，是因为第九城市所特有的网上生活形式。这里已不单单是浏览页面、获取信息，而是在第九城市中开展全新的生活，用我们居民的话说，就是：“来这儿，换一种活法！”

在第九城市中你拥有自己的家，可以购买饰物加以装饰，以迎接客人的到来；在你家中的卧室，你可以处理自己的日常事务，察看好友的在线情况，收发短消息；看看礼品盒中是否有人送礼物给你；还可以进厨房，给自己或是亲朋好友烧几道好菜；你拥有自己的工作，可以在“职业介绍所”中申请一分职业，来赚取虚拟货币；有了钱之后，可以在“宝物商店”中选购琳琅满目的各种商品……

3.所推出的内容具有极强的交互性

第九城市每推出一个专题，并不只是将一堆信息归类整理，然后做成页面，放到站点就行了，而总是随之开展一系列的调查、讨论、评选或是问答等形式，让广大居民在浏览信息的同时积极参与进来，将一些信息及时反馈回来，我们再加以归类整理，返回给居民，再次激发他们参与的热情，很快就在第九城市中形成一类文化的热点。

前一段时间，我们所推出的三国文化专题，在介绍三国游戏、三国文化的同时，我们还开展“三国第一武将”、“三国第一智者”、“三国最佳计谋”等一系列的评比活动，让广大居民说一下各自心中的三国英雄；与此同时更是开设了盛况空前的“过五关，斩六将”——三国知识智力问答这一经典栏目。在当时的各大论坛上，有关三国的问题此起彼伏、热闹非凡，一时间喊杀阵阵、闯关连连；广大居民在享受网上生活乐趣的同时，也丰富了自己的知识，真正做到了寓教于乐。

4.居民与社区间的极大互动性

第九城市的居民不再是被动的信息、资源的接收者和社区设施的使用者，而是主动的信息、资源的提供者和社区设施建设的积极参与者。

在第九城市中绝大部分信息和资源均来自社区的居民，使他们所拥有的资源得以与其他居民共享。我们还设有提案提交和表决的地方，由居民向市政府提交有关第九城市建设的设想和建议，我们选取有代表性和建设性的提案，放在表决区中由全体居民投票表决是否采用。如果通过则予以不折不扣地执行，根据全体居民的意志对社区的建设加以改进和变动，真正做到由广大居民来维护和建设整个第九城市。

而第九城市中的每一位居民都拥有一定的经验值、虚拟货币和技能值，来反映他们在第九城市中的表现如何。这和居民上传是否被录用、是否积极参加投票和表决关心社区建设等等密切相关。

第九城市建成以来由居民上传的资料，可以说是



多得惊人，服务器上传区的硬盘多次爆满而无法传送，使我们不得不靠暂时关闭上传，限制上传量来加以控制；原打算一月一次的提案表决，也因为提案堆积如山，不得不改为每周一次，表决提案数量也在增加。

5.居民与居民之间的广泛交流

在第九城市中除了传统的论坛、聊天室、实时短消息外，我们对所有居民按你的爱好分别入住不同的区、不同的街道，同时还设有“察看在线邻居”和“邻居快出来”两项非常实用的设定，刚入住的居民能很快找到和自己志同道合的朋友。针对部分热点，我们特意开设了热点论坛，供大家实时有目的性地讨论共同感兴趣的话题。

随着社区的发展，第九城市推出了一系列促进广大居民相互交流的举措。如允许居民之间的经验值，虚拟货币和技能值自由流通，居民可以通过虚拟货币买卖手中的宝物或是赠送给其他居民；设立第九城市竞猜中心；发行六合彩；建成志愿者服务中心，让级别较高的老居民，去帮助和引导新居民更快地融入第九城市中……

你也许刚刚入住，马上就会有一位老居民前来引导你并成为你的朋友；很快会有人向你推荐最新的热门竞猜或是拉你加入他们的团体；也许有人囤积某类商品，再高价卖出或是将做坏的饭菜送给你……慢慢地你就会对第九城市难以割舍。也许今晚你的朋友在聊天室等你去或是去看看你的彩票是否中奖……访问GameNow将成为你生活中的又一大乐趣。

6.庞大的信息量保持与社区性质的总量平衡

在第九城市中，由于广大居民的空前热情参与精神使得相关的信息资源和社区相关内容在短时间内得到迅速积累。每天我们更新相关的信息资源都达到100M左右，如此庞大的信息量全都得益于广大居民的大力支持。

第九城市主页，信息资源和社区信息或栏目的安放量，相关资源的下载区和社区功能的连接也各占一定比例。我们是既对社区内容进行维护和发展以保证第九城市居民生活的充实和创新，又对大量的信息资料做及时的整理和更新，以保证广大居民在网上生活的同时也可以满载而归。

综上所述，第九城市具有如此鲜明的特点，所以能够在短短的半年时间里得到飞速的发展。目前注册用户已经达到28万，日平均页面浏览量达到500万（CNNIC权威认证），平均同时在线人数3000以上，确实可以说是中国互联网发展过程中的一个奇迹。

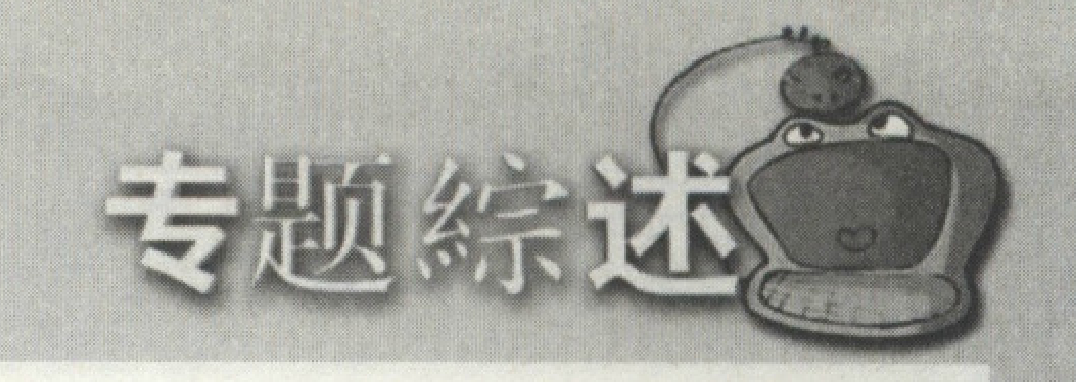
未来

在新的一年中，“第九城市”将加大在市场、内容、合作等方面的运作力度。将继续完善网上生活平台，在保持游戏这一传统特色的基础上，逐步向影视音乐、文化艺术、体育健身、时尚生活、电子商务等各个方面扩展，构建一套完整的网上生活体系，第九城市的金融体系、物流体系、职业体系等也都会得到丰富和发展。

我们将逐步与现实结合，建立全新的生活平台。近期我们打算给我们的注册居民发放数字护照，使得他们相互交流，参加一些现实中的聚会和活动，在现实生活中也能感受到第九城市所带给他们的温暖。我们深信，不久之后，拥有第九城市的数字护照将成为年轻人中或许是全社会的一种时尚。

电子商务是将来网站发展的方向和必然趋势，第九城市也不例外，也将会加大电子商务开展的广度和深度。目前所开展的网上销售还只是停留在尝试性阶段，对于我们的销售种类和方式、定购程序、配送体系等各个环节，各个方面作一系列大规模的检验，为以后电子商务的大规模开展，打下扎实的基础。

我们将充分利用市场这个渠道，实现网站与用户的交流，把“第九城市”建设成所有人真正的网上家园！



我们的网络
WOMENDEWANGLUO

——未来网络、无线互联

北京 尚进

每天坐地铁总会发现Nokia 7110的巨幅宣传画，回到家中电视的黄金时段总是能看到摩托罗拉L2000的WWW版广告，耳中还时时回荡着呼机、手机、商务通一个也不能少的余音。而同时互联网在中国形成了一股非常强大的潮流——网民陡增、网站纷纷出台、网络股追高。就在大家对于这些新鲜事物保持高度兴趣的时候，一个将手机类信息设备与互联网结合的新想法悄悄地成为现实。用传统的手机上网，目前只能达到9600bps。当我们用56K的Modem上网时，还须忍受蚂蚁搬家及堵车般的痛苦，再用低于9600bps的手机去上网，其痛苦程度更可想而知。另外，手机上网的费用也是相当高的，假如一个月用手机上网30个小时，那么租费、信息费和话费加在一起至少要花1000元，这还不算手机购置及电池等其它相关费用，估计国内不会有多少人能承受得了。

WAP前景无限

实质上互联网真正的意义在于连接，是来自各个方面的连接，而不仅仅是简单地来自电脑，由此产生掌上电脑、机顶盒、WAP手机等连接设备。但是如何将这些非电脑设备与互联网连接又成了问题，机顶盒在经过年初的维纳斯与女娲的较量后已经初见端倪，由于其仍然是通过线路进行网络连接的，所以实现起来还是不难的。但如何将掌上电脑、WAP手机与互联网连接就成为一个新的课题。

随着互联网的大众化，使用移动设备进行互联网信息查询的需求变得非常强烈，由此诞生了无线互联技术。所谓无线互联是指将传统通过线路才能够连接到网络上的方式，推进到利用空气就可以进行连接，说简单点就像有线电话与移动电话一样。

如同手机有GSM、CDMA等协议一样，无线互联也有自己的协议——WAP（即无线应用协议Wireless Application Protocol），它是新一代媒体电话的标准。WAP在互联网和移动电话或其它无线设备之间建立起全球统一的开放式标准，为现有无线通信网同Internet之间架起了桥梁。WAP不仅是标准，而且是一项事业。因为WAP需要得到有关各方面的支持，例如：电信运营商应当提供WAP网关服务；Internet内容供应商（ICP）及各种专业的在线服务供应商需要配置WAP服务器以提供WAP服务。由于全球手机用户数量庞大，加上其他方式的无线互联网接入方式的应用，使得适合无线互联网的内容供应成为瓶颈。所以能够提供一套WAP的完全解决方案成为众多对于无线互联业务关注的企业努力的方向。而国内目前只有美通公司推出了自己的解决方案，可以专门为各类无线互联网接入方式提供内容服务和技术支持，率先解决了WAP设备信息瓶颈的问题。

WAP的出现不仅仅是代表了一项新技术的出现，实质上是体现出社会对于无线连接互联网的需求。众多手机厂商纷纷推出自己的WAP手机，不仅仅有前面提到的Nokia 7110、摩托罗拉L2000WWW，还有爱立信R380。这些当红的厂商为何强势推广自己的WAP产品呢？在国际电信展上预测，到2004年底前会有4亿人使用手机上网，相当于每10名Internet用户中就有4人用手机上网。而其中WAP移动电话系统在2004年初时就将有1亿用户，在该年底时将超过1．2亿用户，比原来预计2004年底时的5000万足足上升了一倍半左右。之所以会有此项新的预测，是因为众多网络经营者对无线宽频科技都表现



出了强烈的兴趣，而且WAP标准已经凌驾于各种数字移动通讯之上。到2003年中国将有一亿部手机，而其中将有一半是WAP手机。看到这个数字也就不难理解WAP如此受到通讯业关注的原因了。

无线的意义

每一项新的概念产品能否被大众所接受成为量产的产品还要看它是否能够满足有关的需求，否则它永远只是一项概念。

无线互联不同于传统互联网的是它不受传统互联网在设备和时间上的限制，两者的关系有些类似移动电话与固定电话。那么无线互联到底有什么作用，假如拥有一台WAP手机的话，在连接WAP网络时只需要根据需要连接相关的网站，WAP手机可以识别的网络信息就从当地有WAP服务的移动通讯局服务器上发出，在WAP手机这端就像察看短信息一样来操作。不仅仅是可以察看信息，更重要的是交流，这也是互联网最重要的特点，所以用WAP手机收发MAIL、FAX都是易如反掌的事情。而这些仅仅体现出了WAP手机连接网络所带来的信息广泛性，更重要的是利用WAP手机所实现的移动互联网，从而将互联网这一概念重新加以注释。

信息内容才是核心

目前能够连接WAP协议的手机和掌上电脑等设备已经可以轻松买到了，但是这些只是一个空壳，无线互联的关键是接入，是信息的获取与传播。国际上Phone.com作为无线互联网内容供应商，由于其概念的出色受到股市的热烈追捧，而在国内，却只有美通提供中文无线互联信息业务，其专门为各类无线互联网接入方式提供内容服务，成为连接国内WAP手机制造商和电信部门的中心环节。目前无线互联已经有了上百种适合无线用户的应用，尤其是在最能体现无线互联网信息传播速度快、不受地点限制的证券交易应用，这项服务在上海和深圳已有20余家券商联入无线证券交易应用平台。仅仅开通2个月，日均交易额就超过了5000万元，平均每个用户的日交易额接近10000元，日无线点击率超过25万次。

由于移动互联网受到带宽的限制，加之移动的特性，使得目前移动互联网的信息主要集中在能够充分体现时效性原则的服务商。这在股市、外汇等半分钟的延迟都可能错失良机的业务应用中起着非常关键作用。

WAP——世界的网络趋势

目前国际上WAP应用的服务市场已经成熟，很多WAP设备制造商跃跃欲试，甚至掌上电脑霸主3com也蓄势待发，同时无线互联网服务业务也被大力推进扩展。以美国在线为首的ICP们正以多种无线硬件为媒介推出多种方式的无线互联网信息服务。预计今年这些公司将会从其所提供的无线数据产品及无线互联网服务上获利15亿美元，到2008年这个数字将达到310亿，可见这个产业的前景之巨大。同时无线互联网服务将转向遵守WAP协议，尽管一些公司最初设计的无线硬件产品只能够访问由HTML等旧式语言建设的网站，但目前无线因特网标准WAP协议已一致得到普遍认可。已有一些大的无线电话生产商如Motorola、Ericsson 、Nokia同意其产品支持WAP协议，包括Amazon在内的19个网站也兼容WAP协议，甚至微软为无线数字手机提供阅读HTML网页的浏览器现在也将同时支持WAP协议。WAP今后的发展势必呈现爆炸性的趋势，在许多更讲求时效与便捷的领域将取代有线互联网的地位。

业界普遍认为，B to B（商家对商家）的电子商务模式对于无线网络最具有率先性的发展机会。企业要想从中受益，就要把移动电子商务看成是产生新利润、创造新价值和维系更多客户的有力手段。

而且个人电子钱包概念的提出，纸币和信用卡将逐渐被掌上的移动终端所取代。使用手机进行电子购物将会是一个潜力巨大的市场，当然它需要整个社会金融信息化的逐步完善。但目前的条件足已形成一个良好的开端。目前国内已有珠穆朗玛等一批优秀的电子商务网站达成了合作协议，从而使手机电子购物这一功能得以实现。

未来的移动电子商务，还是一片尚未开垦的处女地。正如Nokia董事长兼首席执行官约玛 · 奥里拉在关于“开创移动新纪元”的讲话中所说的：“能够促成移动电子商务的产品和技术要素，如大型计算机、个人计算机、公司网络、移动通信和互联网都已经在过去半个世纪中相继产生了。现在则是它们向移动互联网演进的时候了。”

普及问题

这个网络信息发布平台不仅仅是针对WAP手机、掌上电脑、双向呼机，甚至商务通都可以添加接入设备升级后提供无线互联从而连接到互联网上，这样再一次将网络终端的数量扩大，从而使购物互联的想法变得那么的现实。目前可以看到的问题是如何将WAP手机等无限互联设备普及开来，以及如何广泛地与地方电信部门就服务的开通达成协议，只要这两项基础问题得到解决就可以说中国的无线互联有希望了。



本刊专稿

东方不败的传说

——记北京实达铭泰公司

本刊记者

一轮朝阳慢慢地在北京灰蒙蒙的尘雾中升起，照耀在四通桥上下滚滚的车流上。这里是通往中国IT业的心脏地带——中关村的咽喉要道。在白颐路东侧，正对着友谊宾馆，刚刚落成的中电信息大厦默默地俯瞰着下面十字路口处忙忙碌碌的人潮，而一家为全国的电脑爱好者们所熟悉的软件企业就隐藏在这座大厦的8层，它就是北京实达铭泰计算机应用技术开发有限公司。初升的阳光在24层高的中电信息大厦上反射出耀眼的光芒，在这样的一个早晨，记者走进了实达铭泰公司，准备向大家讲述一个东方不败的传说。

一、南国春光美、少年砺剑疾

说起实达铭泰，我们还要把时光倒推回1996年的夏天，广东珠海。

夏日里的珠海，天高云淡；亚热带的太阳毫无遮拦地倾泻而下，街上只有蝉儿在不知疲倦地嘶鸣着。季风带着太平洋上的湿润气息一阵阵袭来，吹得人行道两边的芭蕉叶子刷啦啦地响个不停。在这么热的天气里，人们都躲在自己家里，谁也不愿意顶着太阳出门，珠海高新技术开发区里就更是静悄悄的没有一丝声音。然而就在这个时候，在开发区一家美商独资半导体企业凉爽的办公室里，一个身材不高、略显发胖的年轻人却在面对着大海出神。

主要产品销售情况

东方快车

1997年12月东方快车诞生，在4个月的时间里，销量迅速增长到20万份，在翻译软件市场占据了较大的市场份额；截至目前为止，该软件零售、直销、OEM的总量超过500万，成为国内的装机必备软件之一以及市场占有率最高的翻译软件。

东方网神

是国内第一个网络应用集成环境，上市半年时间，零售量达到16万，OEM量近百万。

东方不败

是一套应用于游戏的修改、汉化工具，与老牌的游戏修改工具相比增加了对繁体中文及日文游戏的汉化，零售量为5万套。

东方网译

是实达铭泰推出的第一款低价产品，在短短3个月时间里，零售销量就已超过10万套。

“那时候日子很舒服，”目前已是北京实达铭泰公司总裁的何恩培回想起那段日子时对记者说，“我是1995年从华中理工大学研究生毕业，专业是固体电子学也就是所谓的半导体，毕业后就应聘到了珠海的那家外商独资企业工作。记得开始时还比较紧张，不过很快就熟悉了全部的工作流程，一年左右的时间就做到了高级主管的职务。”

“珠海那个地方基本上都是外商投资设厂，各项产业都是已经成熟了的，创业气氛比较淡薄，因此一旦做到这个位置压力就少了许多，日子过得很舒服，人也渐渐懈怠起来，体重一年长了十几斤，结果回家时亲友们都快认不出来了。”

“也就在那个时候，心里却感到有些失落——似乎失去了人生的目标，生活也没有了往日的意味。在那家公司工作，我感到好像现在就能看到自己以后几十年的道路，都已经安排好了，也不会再有什么变化，这让我觉得十分沮丧。因此我慢慢变得越来越焦躁，决心要有所改变……”

终于在1996年的9月份，一个偶然的机会，何恩培辞掉了那份在外人看来是机遇难求的好工作，孤身一人来到北京，出任当时的北京鸿达公司副总，专攻教育软件市场。从此，何恩培便正式步入了五光十色而又喧闹不已的IT界。

二、地下室的故事

那还是在1997年的秋末冬初，中关村中科院物理所的一间地下室里忽然热闹起来，有5个年轻人来到这里，他们只是简单地打扫了一下卫生，便驻扎下来。

起初人们以为他们也不过是那时流行的众多皮包公司中的一个，天天东奔西走依靠“空手套白狼”的

本事捞钱。可是过了一段时间以后人们发现这几个年轻人除了吃饭，几乎不出地下室的门，于是疑惑起来——他们到底是做什么的呢？直到两个月后一款名叫“东方快车”的软件在市场上一鸣惊人的时候，人们才发觉国内另一个重要的软件企业已经在那间地下室里悄悄崛起了。

“我于1997年9月离开鸿达公司，当时我和几个伙伴包括我的弟弟看到了软件市场的前景和潜力，决心开办一家属于自己的软件公司。”何恩培接着说道，“1997年10月，我们5个人一起凑了10万元，注册成立铭泰公司。公司成立之初的第一个产品是一款股票软件，当时市场上同类软件还很少见，但由于种种原因，这个产品夭折了。不过它磨练了我们的团队，为以后的开发过程打下了良好基础。”

“随后我们在观察市场的过程中发现翻译软件的市场需求很旺盛，而当时已有的产品均不能令人满意，恰好我们的开发人员（一位是我的弟弟何战涛，现任实达所有网络技术有限公司总经理；另一位也是何战涛的同学，名叫王勇，现任实达铭泰公司总工程师）有过开发类似软件的经历，我们相信自己能够做得更好，因此便全力投入到东方快车的开发之中。”

说到这里，何恩培沉吟了一会，仿佛当年那些艰苦的岁月又回到了他的脑海之中。

“东方快车的开发我们用了60多天的时间，当时的日子真的很紧张。那时我们5个人除去2名开发人员以外，另外2个人负责跑市场，而我则要协调全局，并做好后勤工作。在开发过程中，我们平均每天工作16个小时，没有节假日，没有工资，而且这个产品的市场前景对于我们来说也还是个未知数，几个人全凭着一股信念和相互鼓励，终于坚持完成了东方快车这个产品。”

东方快车获奖情况

1998年12月 被中国软件行业协会评为“98年度推荐优秀软件产品”

1999年3月 连邦十佳国产PC软件

2000年1月《电脑报》1999年度编辑选择奖

行业评述

1998年6月《电脑报》同创杯“首选品牌推荐”活动，上市不到半年的东方快车以仅仅5%的差距屈居第三。

1998年8月《中国青年报》“汉王杯”民族软件市场调查，东方快车知名度、使用率、消费者综合值名列同类第一。

1999年度《电脑报》中国电脑用户首选产品调查中，以60%的绝对优势被评为用户首选的汉化翻译软件。

1999年度《大众软件》国产软件评述显示，《东方快车2000》为中国十大知名国产软件品牌之一。

而何战涛在回忆起东方快车的开发过程时说：“当时负责开发的是我和王勇两个人，王勇由于长期在电脑前工作，尽管当时才25、26岁，便得了严重的颈椎炎，脖子上托着绷带，边工作还得边按摩。由于开发过程太紧张了，我们也分不清白天黑夜，印象最深的就是最后完成时是清晨5点，我感到饿极了，从地下室里跑出来找了个小饭馆大吃了一顿，一个人就吃掉了2盘羊肉和一大碗泡馍。”

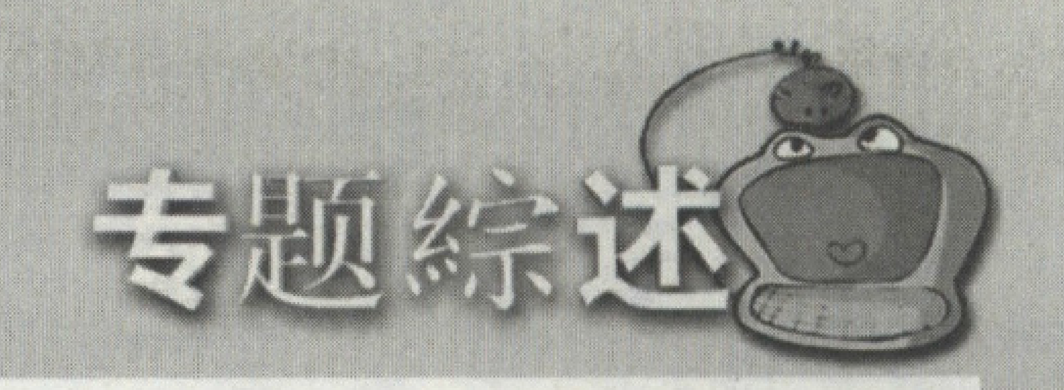
东方快车于1997年12月26日上市，在当时的市场上引起了轰动。它凭借自己绝佳的翻译效果和简单易用的操作迅速走红，而其它同类产品则纷纷落马，其中尤以南京月亮公司的倒闭最为引人注目，许多人到现在还能记起当时的情况。从那时起，东方快车便一直牢牢占据着国内翻译软件的龙头老大地位，也使实达铭泰公司成为金山公司以外国内另一个举足轻重的通用软件开发商。

三、东方日出

像国内绝大多数做软件的企业一样，东方快车的巨大成功也无法使铭泰公司避免在不正常的市场环境里挣扎，来自于盗版的压力几乎使公司喘不过气来。就在这时，中国软件业迎来了第一股投资春风，1998年4月底，铭泰公司开始与国内最大的电脑主机、终端、外设厂家之一——实达集团接触，到1998年6月5日，铭泰公司以自身评估的600万元人民币入股，实达集团投资600万元，正式成立了北京实达铭泰公司。从此，公司跨入了一个更加广阔的天地，开始了自己全新的发展阶段。

在接受采访时何恩培说：“我们在成立铭泰公司之初便清醒地认识到，在现在的市场环境下单纯地靠自己慢慢滚动积累是不行的，那样无法使我们获得足够的发展速度和发展空间，必须寻求外部融资。在此之前我们便已经与一些投资商洽谈过，幸运的是我们找到了实达集团





这样一个合作伙伴。”

从此以后实达铭泰公司便开始了自己的高速增长：融资前全公司仅有11个人，1个产品。接受融资后到目前为止实达铭泰公司已发展为58名员工，拥有6个产品；同时公司下辖东方卫士和ESP两个事业部，还有雅信诚和所有网络2家控股公司，总人数近200人。目前仅实达铭泰公司本身的年营业额就达到了2000万元人民币左右，是公司成立之初的12倍。

主要的市场活动

1999年3月 以全国巡回服务为特色的“东方快车世纪行”起程。活动足迹踏遍全国28个省、市、自治区，直接服务用户近百万。

1999年10月 全国范围内向用户征集意见的“发牢骚、得大奖”活动开始举办。

1999年10月 “所有杯”首都高校网络文化节开幕。

1999年12月 举办“实达铭泰迎澳门”活动，向澳门文教界赠送价值160万元的《东方快车世纪号》与《东方网神世纪号》产品。

1999年12月 所有网站开通“安全”电子商务。

1999年12月 “世纪满意工程”启动，第一项活动“旋风29”以29元的极限价位推出《东方快车世纪号》与《东方网神世纪号》。

为了使大家更好地了解实达铭泰公司的情况，我们就公司管理等方面的问题分别采访了何恩培、何战涛以及实达铭泰公司研发部经理包伟，以下便是采访的一些具体情况。

何恩培



记者：能否请你为读者介绍一下目前公司的产品结构及重点分布情况？

何恩培：目前公司的第一条产品线就是Internet产品，如东方网神；第二条产品线是自然语言的交流，如东方快车；第三部分就是家庭应用及娱乐的一些产品，如东方不败，仙人指路等。而东方卫士和雅信城专业翻译软件涉及产品多元化的问题，已经属于另外的市场范畴了。

记者：公司未来的发展方向及预计推出产品时间表是什么样的呢？

何恩培：未来软件和Internet是融合的趋势，在网络时代技术本身不再是障碍，而产品的内涵则变得更为重要，这就是公司努力的方向。我们准备在今年每个季度都有一个主题，每个主题下推出两到三个产品。

记者：对于公司发起人之间的组合以及权益分配等方面的问题是如何处理的？

何恩培：我们创业的5个人可以说互相之间都非常了解并相互信任，目标也是完全一致的。但即使这样，为了保证在以后的日子里我们的事业能够顺利发展，我们还是在创业之初便确定了各自的股份，这个股份不是简单地以每个人的投资额来确定，而是根据互相之间对个人能力特点的评价，采用无记名投票的方法产生的。实际上最后投票产生的结果与每个人心目中的情况相当吻合，这就保证了我们能够一直团结在一起为共同的目标而努力。另外在发展过程中我们发现，要取得成功，耐力是比智力更为重要的因素。

记者：请谈谈对于当前国内软件企业生存环境的看法。

何恩培：目前国内软件企业的生存环境还不是太好，特别是盗版抢走了极大一部分市场空间。但1999年召开的全国科学大会对于我们来说非常重要，国家对软件企业十分重视，出台了税收优惠和建立软件园等倾斜政策，所以这方面的情况会越来越好。另外在软件价格这方面可以说低价软件已经形成了一个市场壁垒，挡住了一大批实力不强的企业，使得在这块市场上只有为数很少的几家大公司才能继续维持对用户的承诺和服务。不过价格对市场和社会的影响是复杂和多方面的，至于是好是坏还需要时间来做出回答。同时我觉得现在的网络和风险投资热潮使人们心中充满了浮躁的情绪，这一点对于我们这样的传统软件公司来说很不利，很多人才都跑到网络公司去发展。其实一个人最重要的就是要能把握住自己，盲目跟风最后只会误了自己的前途。



何战涛



原籍四川

1994年毕业于华中理工大学计算机系，在校期间任校电子协会会长，并设计出“铁甲008”防毒软件。

1994至1995年 首钢某部门行政人员。

1995至1997年 为鸿达公司开发家佳家用软件，初获市场成功。

1997至1999年 北京实达铭泰计算机应用技术开发公司副总经理。

1999年7月至今 北京实达所有网络技术有限公司总经理。

记者：你在软件开发和市场推广中的体会是什么？

何战涛：市场推广人员一定要站在开发人员的对立面，也就是站在用户的角度来评价产品。产品开发一定要避免急功近利，同时应具有很强的技术背景。

记者：请介绍一下所有网络的情况。

何战涛：所有网络原来是作为推广公司产品的一个途径而推出的，但现在已经独立发展起来了。所有网络致力于互联网的用户化，其目标做互联网上的《读者文摘》。目前所有网站有120名员工，访问量已达到了200万人次/天。在电子商务这方面所有可以说是国内第一个电子交易平台，人住厂商200多家，仅今年1月份的订单交易额就达到了600余万元人民币。

包伟，江苏无锡人，实达铭泰公司研发部经理

1995年 清华大学电机系研究生，在校开发了清华BBS系统和蓝波95软件。

1996年 在清华电力系统公司工作，负责监控系统的设计开发。

1999年1月 进入实达铭泰公司。

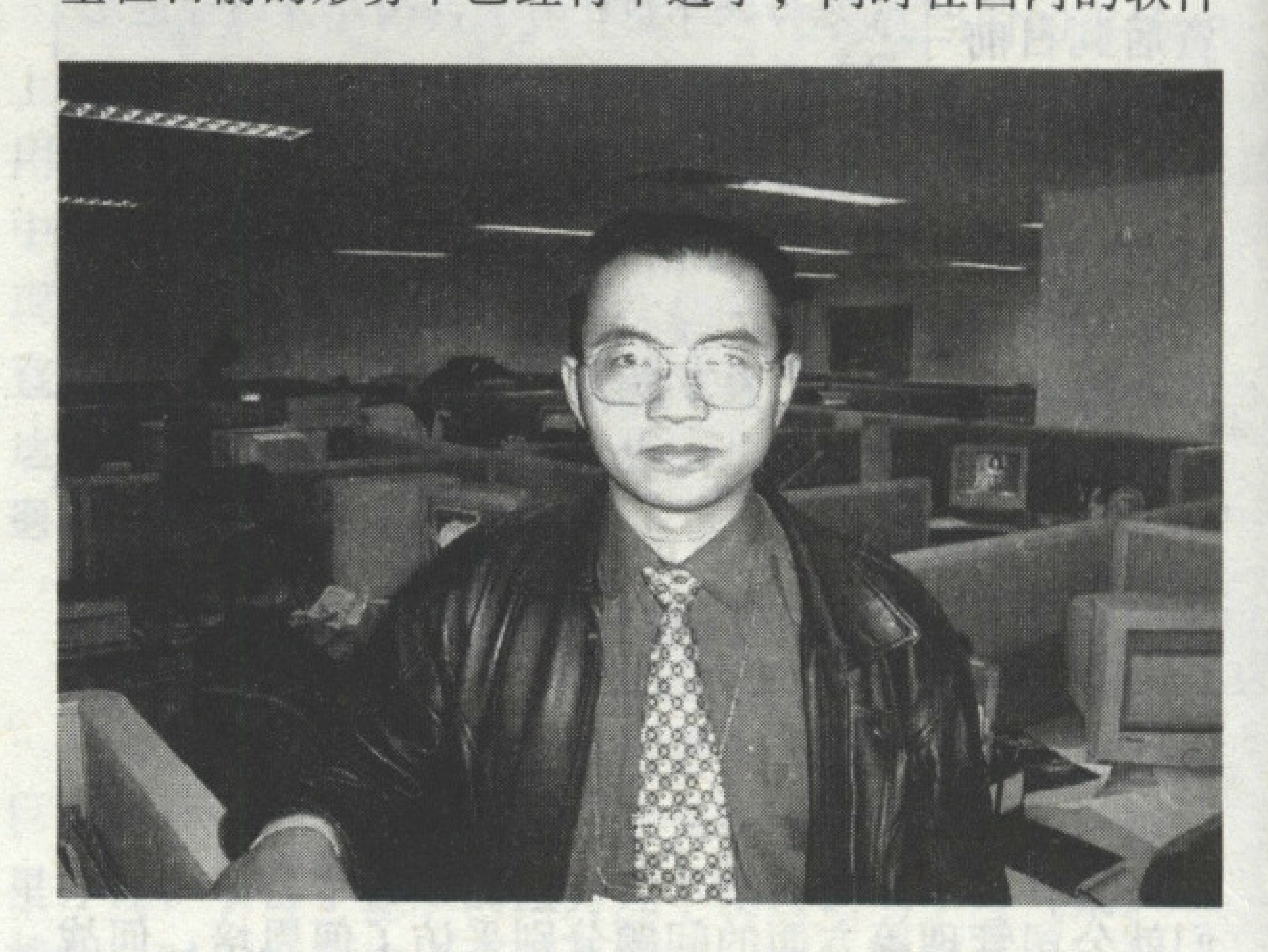
1999年7月 任研发部经理。

记者：请问目前你们开发产品所使用的工具和流程是怎样的？

包伟：我们的开发工具基本上都是Dephi，开发流程是由市场部进行产品策划，然后将任务划分到各个小组进行具体的编程工作，在此期间根据市场部的反馈不断调整，最后是产品测试。

记者：你在软件开发和管理过程中的体会是什么？

包伟：开发软件需要好的创意，技术上不存在问题。在研发过程中需要一个精英团队，单靠个人的力量在目前的形势下已经行不通了，同时在国内的软件



公司中还存在着分工太粗的问题，这样就很难在细节上做得很好。

记者：你认为我们的软件开发与国际水平相比存在哪些差距？

包伟：我觉得从个人水平来讲我们并不比国外差，我们的差距主要在于技术积累薄弱，同时高水平的人才有限，无法组成强有力的开发精英小组。另外我们在管理上的差距非常大，国外在软件开发的管理上拥有很多非常好的工具，同时也能充分利用网络的优势，而国内还是依赖于人，随意性太大。

在本文最后定稿之时又传来消息：今年3月22日，北京实达铭泰公司宣布推出今年一季度“i软件”主题系列的3个产品，分别是“东方购物王（ishop）”、“东方拍卖王（ibid）”和“东方网页王（ipage）”，其主题是“i软件运动创造互联网新生活”。这说明实达铭泰公司正在向着自己的理想坚定地迈进。最后，我们衷心地祝愿实达铭泰公司在未来的网络时代一路顺风，能够成为真正的“东方不败”。

现在卖得最好的电脑外设是什么？打印机？错！扫描仪？错！难道是新兴的USB摄像头？还是错！哈，告诉你吧，答案是——跳舞毯！



自从konami推出了DDR以来，迅速风靡了整个东南亚……什么？连DDR是什么都不知道？不对不对，不是什么新型的内存，DDR全称是Dance Dance Revolution（热舞革命），是konami公司于1998年开发出的一种音乐游戏，根据音乐节奏踩4个方向的箭头，很简单却有趣极了。先是风靡了日、韩，然后流行到港澳台及南亚，去年开始逐渐进入大陆，现在成了青年人最最喜爱的游戏/运动方式。

DDR街机共推出了3代（Dance Dance Revolution、Dance Dance Revolution 2ndMix和Dance Dance Revolution 3rdMix），共收入了86首非常经典的歌曲，比如一代的代表歌曲Butterfly（这总听过吧，yayiyayiya……），二代的Boys、三代的Mr. Wonderful等。继PS版跳舞毯和光盘发布后，PC用的跳舞毯也终于来到了我们的面前。PS上用的是正式的光盘，那么PC上呢？则是各种各样的DDR模拟器层出不穷，本文就对这些DDR的PC模拟器做一下介绍。

Dazzle Dazzle Realization（D2R）

这是最早的一个了，也是最最正宗的一个，konami自己出的，功能相当少，没有背景，而且不支持跳舞毯，只能用手按，其实只是一个给你背脚谱的软件。后来也出过2ndMix和3rdMix，分别对应街机的2ndMix和3rdMix，不过已经很少有人用了。本来可以不写它的，最终还是决定提一下，毕竟是有些怀念的呀，想当初，我就是对着这个东西在家里的地板上狂跳到楼下冲上来……（图一）



（图一）

Diet Diet Revolution99（DDR99）

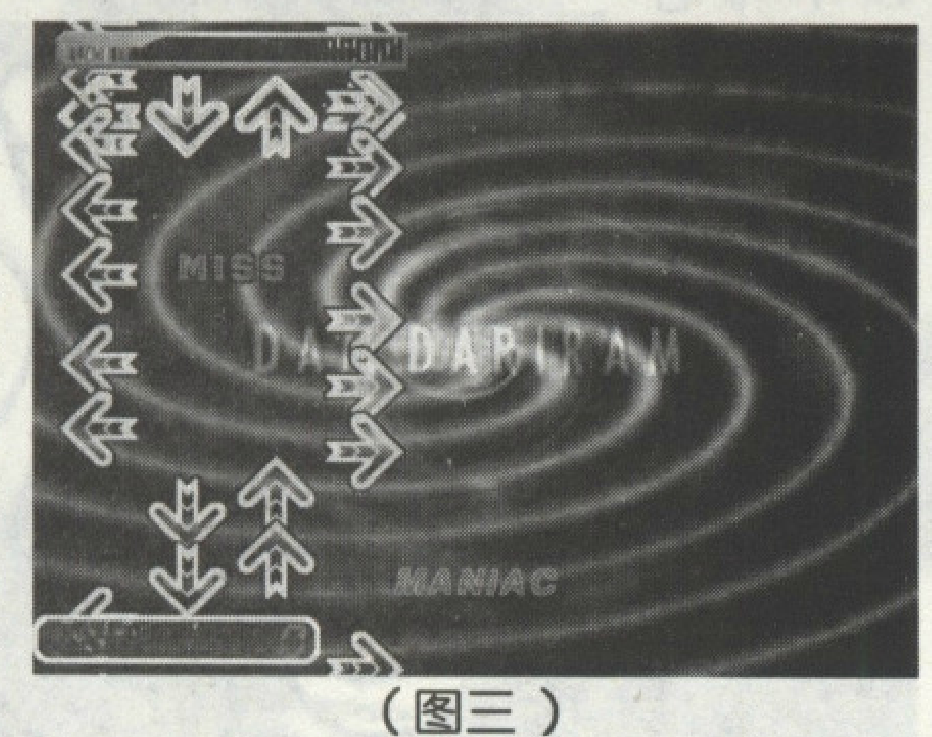
就是它了，现在最流行的一个DDR的PC模拟器，几乎所有的光盘上（包括跳舞毯送的光盘）都是它。这是一个相当出色的DDR模拟器，拟真度非常高，功能也挺多，全称是Diet Diet Revolution99（节食？减肥？），以下简称DDR99。最高版本是2.3，有人常说的2.4版其实是另一个软件Delight Delight Reduplication的0.24版，详见下文介绍。

DDR99对于跳舞毯的支持非常好（废话，否则跳舞毯的光盘上也不会是它了），一般跳舞毯送的光盘上带有30首歌曲，包括了DDR和DDR 2ndMix的大部分歌，足够跳一阵子了。它的界面和街机很像（图二），方向键左右选歌，上下选难度（Basic、another和maniac，和街机一样），Shift加左右是选模式，有Single、Couple、Double三种模式，跳过街机的人一定知道。其中的Couple和Double需要两张跳舞毯通过一个转换头接在一起才能跳。可以看出DDR99的操作是相当简单的，除了支持跳舞毯外它还支持手按。



（图二）

另外，DDR99有一个最最值得称道的地方，就是它是一个完全开放的系统，它的所有部分都可以进行改动，包括界面、歌曲、脚谱、声音、背景等等，只要你想得到的地方，它都能够改。所以，你完全可以把DDR99改成一个你喜欢的样子，然后再加入你喜欢的歌——甚至可以是你自己唱的，加入你自己编的脚谱，加入你喜欢的背景——甚至可以是你自己的照片，加入你喜欢的声音——比如自己叫一声“Cool!”……（图三）这点使得电脑上的DDR比之街机和PS有着更多的乐趣。关于具体的方法，限于篇幅不便详述，请参见下文我列出的一些网站上的相关文章。

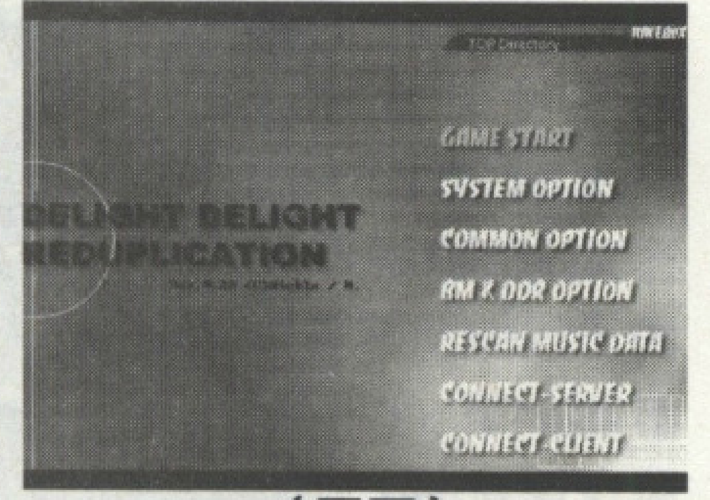


（图三）

需要注意的是，DDR99对系统的要求非常高，需要64M以上的内存。这是因为，DDR99运行时会把整首歌曲都载入内存，而这些歌曲都是wav的缘故。如果在你的机器上慢如蜗牛，那不是DDR99的问题，解决方法是做一个硬盘版的DDR99，然后用一些工具把wav文件缩小，具体方法也请参见文后所附的网站有关内容。

Delight Delight Reduplication

这是一个刚刚兴起的DDR模拟器，一开始是0.24版（就是前面所说的被误认为DDR99 2.4的版本），现在最新的是0.32版。全称是Delight Delight Reduplication，以下简称DDR032。现在光盘上是没有这个软件的，必须到网上下载。



（图四）



（图五）

刚用DDR032的时候，大多数用惯了DDR99的人都会大吃一惊：好酷的界面！确实，在界面上，DDR032完全没有走“模拟”的道路，而是经过精心设计的，没有花俏的颜色，却带给人别具一格的感受。（图四、图五）

还不止这些呢，进入它的设置菜单，我不禁要大叫了，因为它带来了一些DDR99所没有的，却是DDR高手梦寐以求的东西，比如Hidden、Sudden、Stealth；Mirror、Shuffle；FastSpeedMode等，还支持6-Arrow DDR和4,5,7Line BM!!!我就不多说了吧，自己去试试。它的菜单异常丰富，竟然还有联网功能！



（图六）

它的核心部分也非常好，跳出Perfect和Great时分别会发出黄色和绿色的光，（图六）很真实而且手感奇佳。它还有像街机一样的等级评定系统，看看你能不能跳出双S?（图七）对于高手来说，这真是一个不可多得的软件，尤其是其中的Hidden模式和Stealth模式，对于用手按背谱来说最适合不过了。



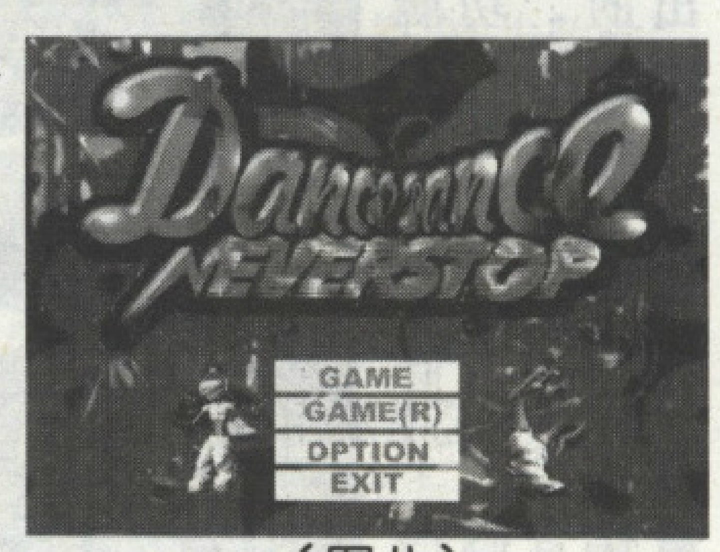
（图七）

但是，DDR032有一个最大的足以致命的缺点，也是它不如DDR99普及的原因，那就是——它不支持跳舞毯！也不是说不支持，它有用游戏杆的选项，但问题是往往跳舞毯上踩了一个方向会有好几个方向反应，根本就不能跳，不知是什么原因。我们只能期待它以后的正式版本能够解决这个问题。

顺便说一句，DDR032和DDR99可以共享msd、bgm和back三个子目录，所以可以把DDR032的主程序复制到DDR99的目录下一起用，但是Image这个目录不能共用，需要来回改名。

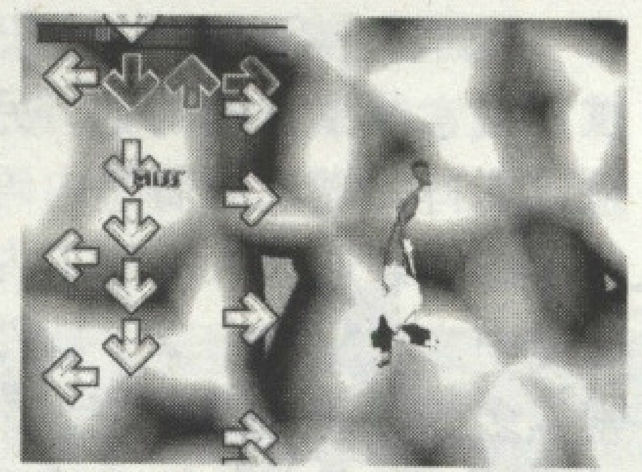
Dance Dance NeverStop2000

严格地说，这并不是一个DDR的PC模拟器，而是一个商业的PC上的音乐游戏。DDN2000的最大特点就是加入了活动背景功能（图八、图九），怎么样，感觉不错吧？不过这也使它的个子达到了10M。DDN2000自己带有一些歌曲，都是日文的，需要到它的主页



（图八）

下载。不过，还是有办法将DDR99的歌曲转换到DDN2000中的，只是麻烦一点。我并不推荐用DDN2000来跳DDR，除非你非常喜欢它的活动背景。


（图九）

Bleem!

为什么还是要把Bleem！放在这里呢？这是因为，如果你真地要在跳舞毯上跳DDR，而且Bleem！又能在你的机器上很好地工作的话，那么用Bleem！来跳DDR是最好的选择。

Bleem！实际上是一个商业PS模拟器，能够模拟许多PS游戏，其中当然也包括Dance Dance Revolution和Dance Dance Revolution 2ndMix。用Bleem！玩DDR，没有别的，就是和街机完全一样，几乎是100%的模拟度。DDR99和DDR032虽然本身已经很成熟了，但是它们有一个通病，就是许多歌曲的舞步和音乐对不上号，不是快就是慢。这其实是msd的问题，如Butterfly这首歌，其实只要打开B_fly.msd这个文件，在每个难度一开始加上两个“0”就可以了。但是其他歌曲改起来就没有那么容易了。而用Bleem！来玩的话就完全没有这个问题，用来在跳舞毯上修炼DDR真是再合适不过了，但也因此失去了PCDDR特有的DIY功能，不能跳自编的舞曲了。

不过，用Bleem！的话可得做好思想准备，Bleem！真是问题多多，最明显的一个是挑光驱，还有诸如与声卡不兼容等等的错误。不行就多试几个版本，据说1.5版不行1.3版倒可以，还不行？那就祈祷上帝保佑阿弥陀佛真主安拉吧。另外，用Bleem！跳最好是做一张虚拟光盘，否则一直读光驱可能会很慢。

好了，PC上的DDR模拟器也就这些了，下面是一些比较好的DDR网站，本文所有的模拟器及其它一些软件都能在以下网站中下载。

http://lone2.yeah.net/DDR Emu-Zone的DDR专区，提供全部86首歌曲下载。

http://www.cdsf.com/DDR DDR中文杂志，有许多关于PCDDR的介绍。

http://wclwcl.yeah.net 高手必去，探讨跳DDR街机的花式与技巧。

http://dancingzone.yeah.net 舞林高手俱乐部，又一个学习DDR及探讨DDR跳法的好去处。

本文介绍的软件收录于《大众软件CD》2000年第6期\BBX\下。

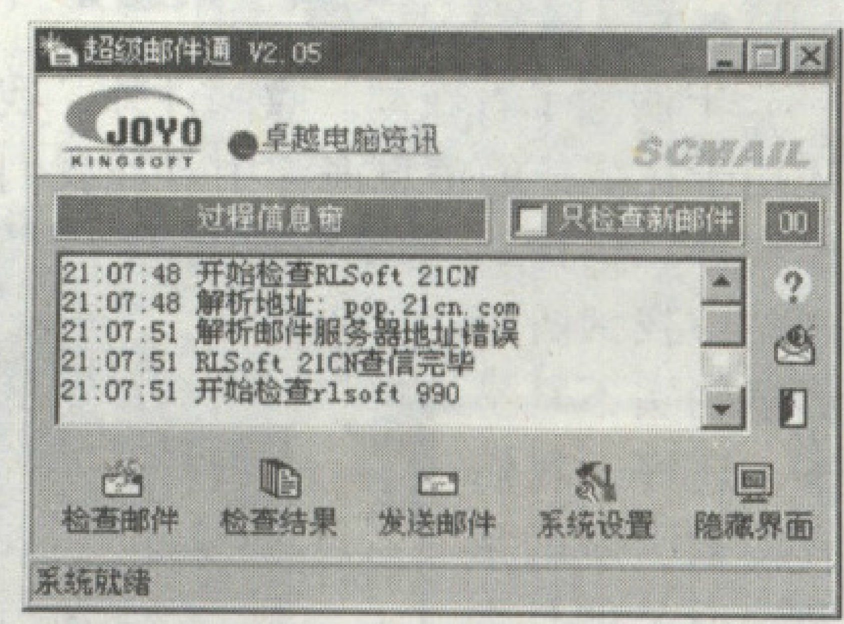


江苏 任良

超级邮件通 II

互联网对大多数人来说，用得最多最频繁的可能就是电子邮件。邮件软件一定是又大又慢又复杂吗？超级邮件通就不是，不到500K纯正的绿色中文免费软件。它自第一版问世以来，广受欢迎，如今崭新的2.0版本的超级邮件通问世了，除了秉承前辈的小巧快捷，更大大改善了运行性能，加入了不少贴心功能。

拥有大把大把信箱不稀奇，但每次用邮件软件把所有的信箱都检查一遍确实是一件比较烦心的事，超级邮件通独具无限帐号支持的高速邮箱检查通知功能，你可以在超级邮件通里把你所有的信箱都设置好，然后随时按[查信]按钮，超级邮件通高速把你各信箱里邮件的主要信息都收下来并分信箱显示，使你不错过任何重要的邮件。



除了查信功能，超级邮件通的发信功能也极具特色。普通发送邮件过程中经过多个邮件服务器中转，不仅速度慢，保密性差，甚至可能丢失。新版本的超级邮件通有“特快直递”功能，发邮件时，你只要选上这个选项，邮件通就启用内建的邮件服务器，直接一步到位送到收件人的信箱，紧急信件不用担心被耽误。除此之

外，超级邮件通的发件速度也不逊，如果要发送大的文件，不妨试试，或许能帮你节约不少时间。

飓风新闻通

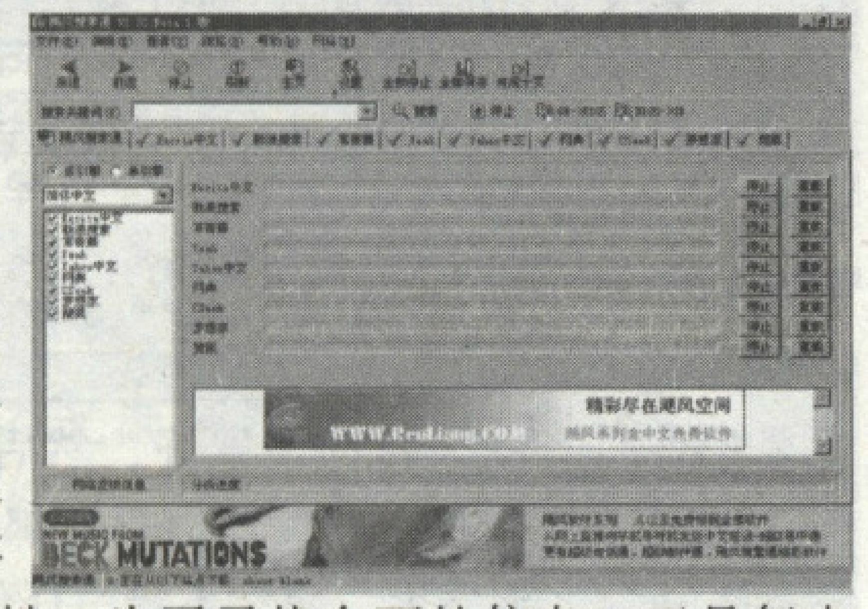
除了收发邮件，大家上网很多时间可能都流连于各大新闻网站上，了解国内外最新消息，怪不得现在上点档次的网站都把新闻频道作为主打栏目。但不知你是否觉得，现在上各大网站看新闻还是不太方便：大量的广告条，大大降低了浏览速度，破坏了界面；点击了一个标题，要新开一个浏览器显示新闻内容，耗掉了不少宝贵的系统资源，效率也低多了。以上种种，就促成了现在的飓风新闻通，更确切地说它是一个新闻专用浏览器，同样是免费的中文软件。



飓风新闻通有快速新闻功能，它可以随时帮你从几个主要的新闻网站提取最新新闻标题，你只要点击你感兴趣的标题，新闻内容可以在新闻通内置的浏览窗口里显示，速度也很快，不知这样看新闻的方式是否更合你习惯。飓风新闻通还内置了各大新闻网站的连接，直接选择即可在内置的浏览器内显示，你可以快速切换于各个站点，帮你全面了解最新资讯。飓风新闻通还收集了国内各大报纸的网址，还有即时的股票行情，曲线查看，但愿惜时如金的你能喜欢它。

飓风搜索通Ⅱ

上网除了看新闻，收邮件外，我们不少网上时间还用于在茫茫的信息海洋中寻找我们感兴趣的信息。要在数以亿计的网站中找到所需信息确实不是易事，还好，我们有搜索引擎的帮助。但是你是否发现，单个的搜索引擎不管多大，毕竟有局限性。为了寻找全面的信息，于是每次频繁切换于各个搜索引擎间，确实也很累。那就试试飓风搜索通吧。搜索通具有并行搜索的功能，只要你在软件里输入一个关键词，它就会立即动用近10个搜索引擎同时工作，在第一时刻把各个结果返回给你，这样效率肯定高多了。

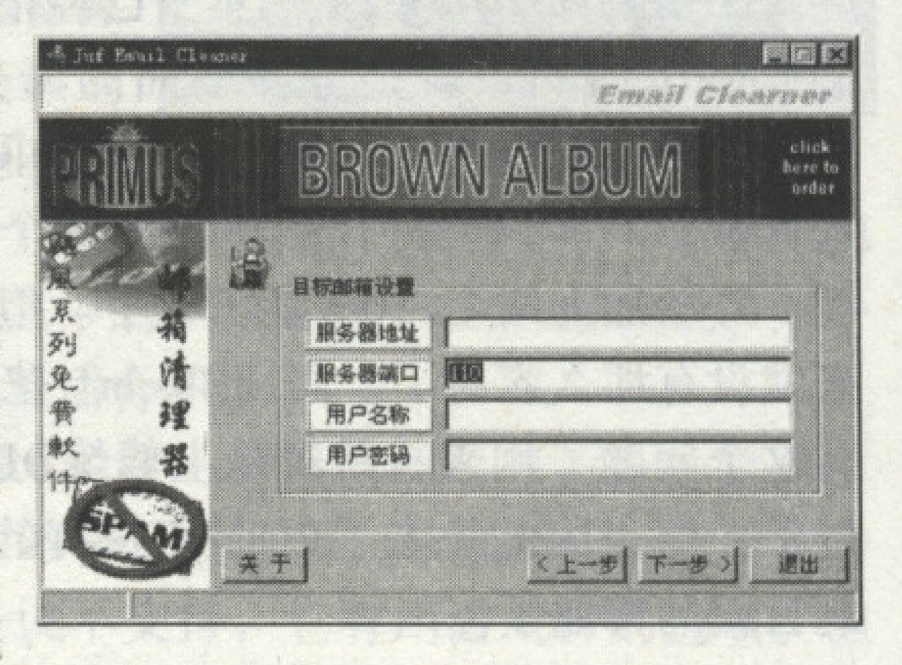


飓风搜索通同其他搜索工具不同，它完全整合IE，搜索结果直接浏览。另外还可以分类保存搜索结果，支持关键词的简繁内码转换，体贴功能多多。新版本的搜索通大大增加了内置的搜索引擎数目，分为简体中文，繁体中文，软件搜索，音乐搜索，驱动搜索等多个类别，每个类别整合了近10个搜索引擎，不管你要找什么，飓风搜索通都能帮你快速找到。

另外，飓风搜索通还有针对单个搜索引擎的深层搜索功能。用过Yahoo你一定感觉到，每次返回10个结果，一页一页翻很慢也很麻烦。搜索通的单引擎搜索功能可以一次返回十个页面，呵呵，那一定很过瘾，对吧？同样是免费全中文软件，你不妨放心用吧。

飓风邮箱清理器

邮件，新闻，搜索，上网好不快活，但时间长了，你一定发现各个信箱里的信也随之多起来了。朋友的信倒还是那么多，数量在不断增长的是“免费赚钱”等等之类的垃圾邮件。每天收信，为这些垃圾邮件白白浪费了金钱与精力。还有，现在国内的免费信箱满天飞，或许每人都有一大把，但不少可能都不能用了，因为一段时间不用，里面或许已经充斥了几百封广告垃圾信，把信箱撑得满满的。即使你上WEBMAIL去慢慢删，10个10个删除，再把回收站清空，可能没有个把小时也搞不定。



试试飓风邮件清理器吧，又是一个全免费的中文软件（在英文系统下，它能自动以英文界面显示）。开发这个软件的目的主要解决越来越多的垃圾邮件的骚扰。飓风邮件清理器 主要有两个功能：第一个是过滤邮件，你可以在每天下载信件之前，打开飓风邮件清理器，它可以马上帮你列出你邮箱里的信件列表及摘要，你只要选上你不想要的邮件，飓风邮件清理器自动帮你在服务器上直接删除，速度很快，然后你可以再用你喜欢的邮件软件如OutLook等把剩下的下载阅读。第二个功能是清理信箱功能，也就是可以帮你瞬间清理一个被炸的信箱或被垃圾邮件塞满的信箱，使用也同样简单，速度更会令你振奋。我自己清除几个263的信箱，400多封信不到1分钟就完全清除了。干干净净，飓风邮件清理器让你尽享Email的乐趣。

本文介绍的软件收录于《大众软件CD》2000年第5期\BBX\下。

购物网站DIY

北京 郭涛

当今什么最时尚？信息时代，当然是上网了；那么在网络世界中什么最火爆呢？毫无疑问，那就是“电子商务”。说到这儿你大概想起了IBM广告中那句经典的广告语了吧——“电子商务”，四海一家的解决之道。现在这股热潮已经真真切切地进入我们的生活，每个人都可以从中体会到其方便快捷的优势。作为一个生活在网络中的虫子，你有没有想过开一个属于自己的购物网站呢？以前我也有过这样的想法，但由于自己的技术不专业，没能实现，直到我得到了ShopFactory Trial这款专门用于建设购物网站的实用软件。

ShopFactory Trial总体印象

版本：4.3版（英文）
平台：Windows 9X & Windows NT
性质：共享软件
大小：6323KB

这款软件给人的总体感觉就是相当的简单明了，即使是没有用过此软件的人也可以通过它自己所带的使用向导快速建成一个购物网站。

ShopFactory Trial 商店设置

1. 安装好软件后进入程序，该软件便自动弹出一个制作向导窗口（如图一），我们要为自己的购物网站起一个吸引人的名字，然后写在“Name”中；光有个好名字还不行，还要为它进行一下文字渲染，也就是要将你的网站介绍写在下面的“Description”栏里，要不然怎么得到购物者的认可呢？在对话框的左侧有一个“Logo”选择区，我们可以为网站设计一个很Cool的站标放在网站上，这可是你的门面，一定要用心呦！在“Logo”区下面还有两个选项，“Always Launch……”——下次启动的时候是否还打开制作向导；“Place index in a side frame”——在生成的购物页面中是否要用一个帧作为网站的导航区域，如果要的话还可以设置这个帧的宽度。（在这里提醒广大网友，如果你要制作的网站打算采用的分辨率为800×600，那么此帧的宽度定位200比较合适。）

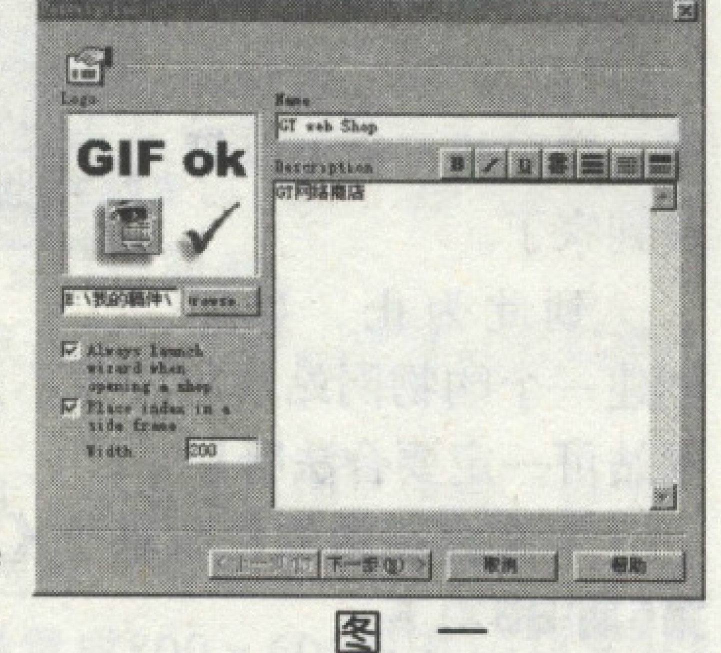


图 一

2. 上面的工作做完后点击“下一步”，又会出现另一个对话框（如图二）。这里的任务很简单，软件在安装后会提供给我们19种不同风格的网站界面，选择一种自己喜欢的就行了。在这里有的一种风格的界面会被分为几类，有商品图片在左边、介绍文字在右边的；也有反过来的；当然还有上下排列的。这几种界面朋友们大可按照自己的喜好来，但人们浏览网页时最先被吸引的就是图片，而大家的浏览方式一般都是从左到右，所以笔者看来左图右文的方式最容易被人所接受，从中所产生的经济效益也不言而喻。

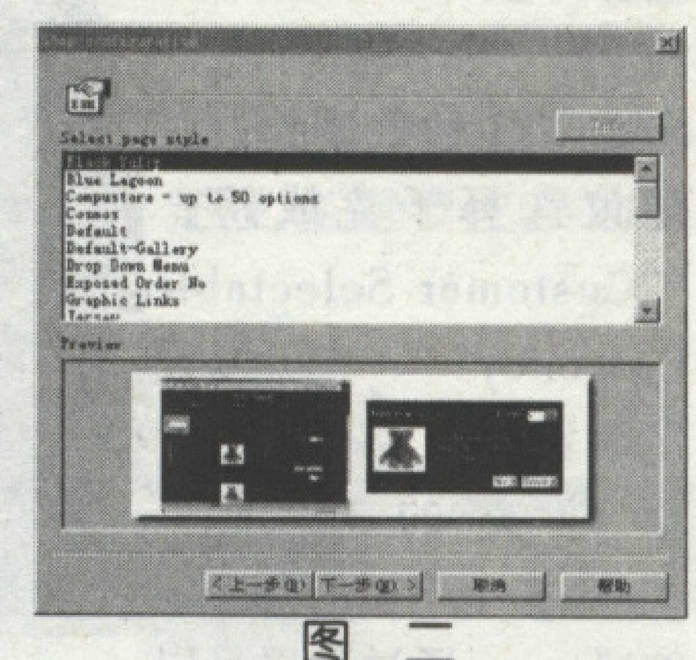


图 二

3. 咱们继续，还是点击“下一步”，软件会让我们选择一套网页按钮（如图三），其中包括“返回主页”、“定购货品”等等，它们大都是在按钮上写着不同国家的文字，里面也包含了中国。如果你觉得只是一些文字类型的按钮不够帅，也可以选择那些纯图标式的按钮，这一点软件的设计者想得可真周到。

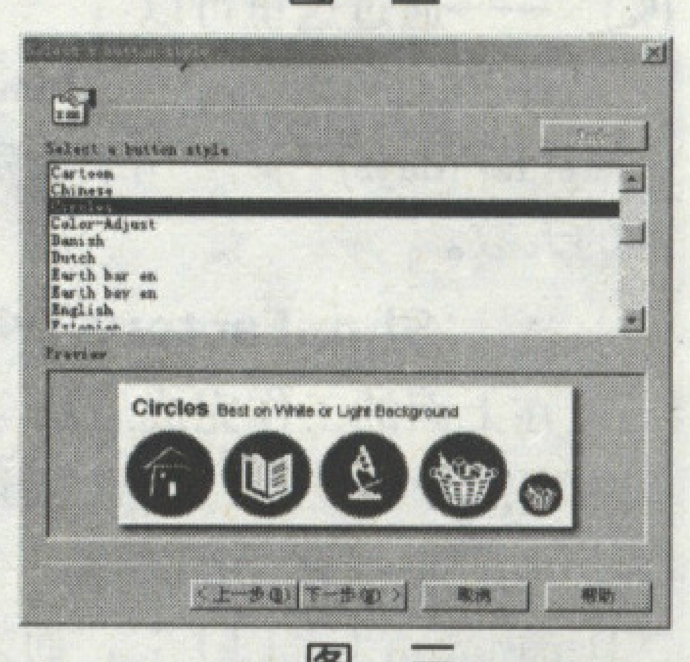


图 三

4. 下一步要做的就是为这个购物网站选择一种语言方案（如图四），你是哪个国家的就选哪种语言，这样在网页中所出现的所有链接文字以及一些说明就都是咱们同胞们看得懂的了。不过这里同样有需要值得注意的地方，比如在制作中选的是其它国家的语言方案，而在产品介绍时用的是中文，则会出现乱码，还请朋友们注意一下。

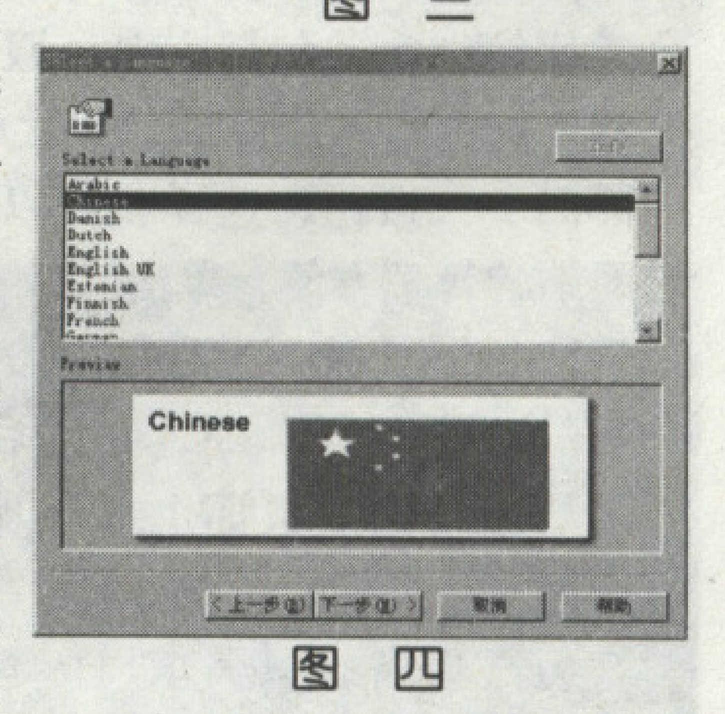
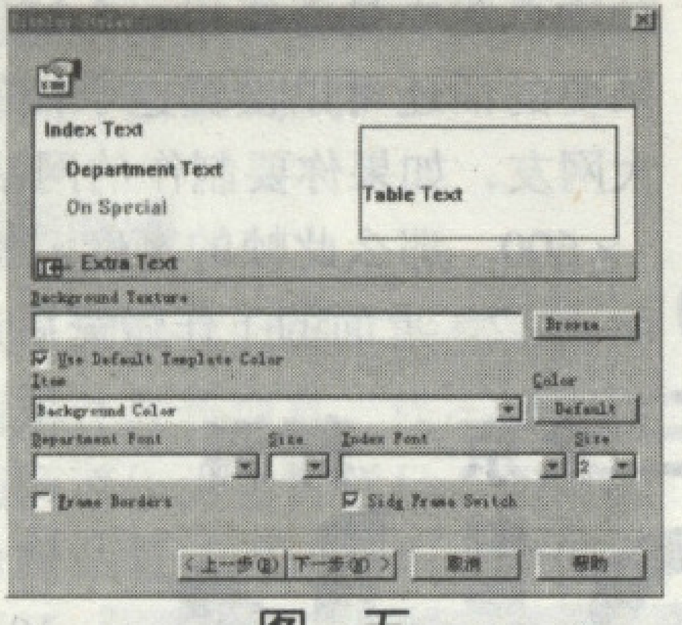
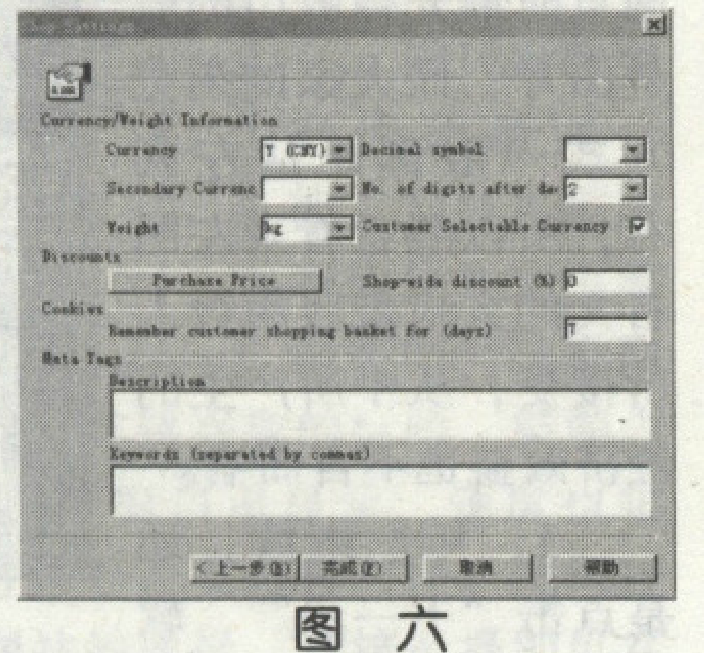


图 四

5．接着要做的是网页的细节，诸如网页各帧的背景图案、网页字体、是否显示分帧标记、是否支持全屏商品浏览等等（如图五）。


图 五

6．这是最后一个步骤，也是最重要的，因为这其中涉及到了商品的货币交易与货币单位的设置（如图六）。“Currency”——交易所用的货币种类；“Seconday Currency”——允许交易时所支付的第二种货币；“Decimal Symbol”——十进制的标识符号，可以选为“，”或“.”；“NO.of digits after decimal”——保留位数；“Weight”——包含了各种重量单位，建议选择千克或磅；“Customer Selectable Currency”——可以设定消费者是否有选择货币种类的权利。“shop-wide discount (%)”——通过这里可以设置商店的折扣比例；“Remember customer shopping basket for (days)”——用来设定记忆消费者购物篮中物品的天数。


图 六

ShopFactory Trial 添加商品

在上面的工作完成后就会出现软件的主界面，左侧为商品分类区域、右侧为添加（撤消）商品区（如图七）。刚一开始的时候，商品分类区中只有一个“Department（部门）”，而如果我想要做的购物网站分类比较细致，包括家电、服装、饰物……，那么我们就要选中网站总目录，然后点“Add Department（添加部门）”按钮，这样就可以增加一个子部门。为了对网站的管理方便，单击“Department”就可以修改部门的名称。（如果你的网站语言选的不是国语，那么在最后生成的购物网站页面上所出现的任何文字都将是乱码。）

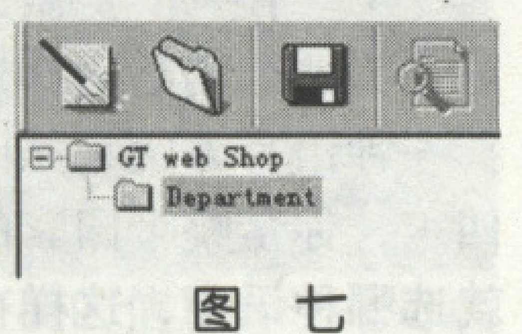
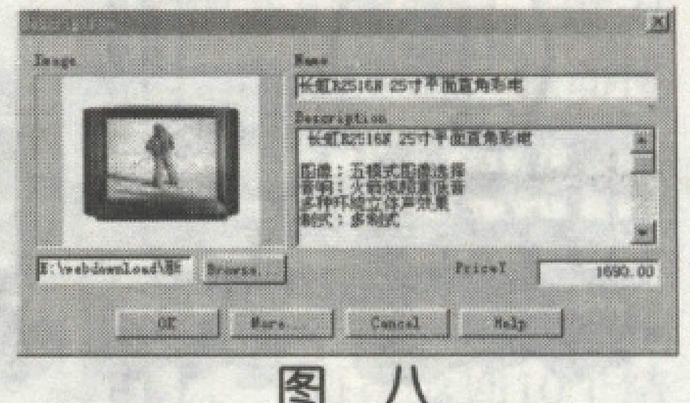
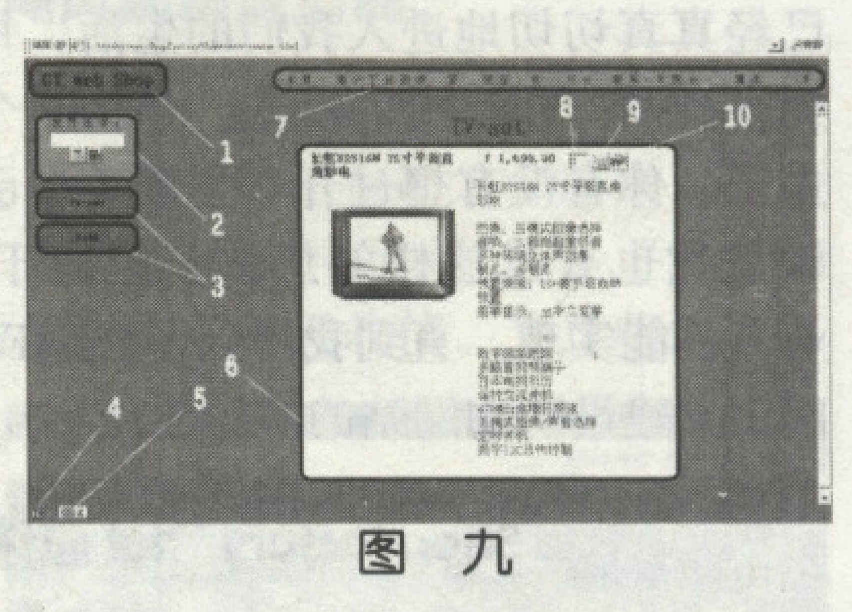


图 七

万事俱备，只欠东风。有了购物网站的总结构，现在就差往里面搬货了，怎么实现呢？我们只要选上一个“Department”，然后点“Add Item/s（添加商品）”按钮，随后软件会弹出对话框让我们选上商品的图片，完成后就会在商品区中出现该物品了。双击它将出现商品属性设置（如图八），在“Name”中写上物品的名称，如果不写则会被默认为改商品的图片名；“Description”中要写清商品的型号、规格，功能和一些性能指标，主要是用来介绍商品的，完全由你发挥，但可不要欺骗消费者呀；在最下面的“Price”中则是你将要设定的商品价格，完成后一点ok就搞定了。如果你的商品没有现成的照片怎么办呢？也不必着急，我们可以点“Add Item/s”左边的“Fast Add Item”按钮，用它同样可以添加商品，不用选择图片，或是以后有了再加上也可以。


图 八

最后我们可以点预览按钮来看看完成的网站（如图九），是不是很Cool呢？（下文中的1—10对应为如图九中的标记。）


图 九

1.购物网站的名字，点击后可看到预先设计好的网站LOGO与介绍。2.可以在其中输入所要购买的物品名称进行站内搜索。3.商品分类目录。4.点击此处可全屏观看商品的图片及简介。5.货币转换按钮。6.商品介绍区。7.文字导航条。8.要购买该商品的数量。9.可将该商品放入购物篮。10.可以查看当前购物篮中的物品。

OK，我们现在就来一次模拟购物好不好？这次我的目标是买一台长虹R2516N 25寸平面直角彩电，首先来到“TV set”区，选好自己中意的商品，点击购物篮按钮，这时系统会弹出对话框告诉您已经将这个商品放入了自己的购物篮中（如图十），查看购物篮会发现电视已经放在其中了。然后点击“货运与税率”按钮就可以得出实际购买该商品所要支出的数目，如果觉得没问题按“提货”按钮，填好表单，交了钱，就可以等货到家了。

Microsoft Internet Explorer

长虹R2516N 25寸平面直角彩电
Y 1,690.00
已被加入你的购物篮

确定 取消

图 十

到此为止，如何创建一个购物网站说得就差不多了，当然，你的购物网站可一定要合法呀！

本文介绍的软件收录于《大众软件CD》2000年第5期\BBX\下。

Windows 2000之步步为营(一)

黄楠树工作组 Rain-Wind

2000年，微软推出了具有世界影响力的Windows 2000，从各个方面的资料来看，Windows 2000无疑在个人电脑的安全性和易用性方面得到了一个新的提升。作为一个追逐新软件的Computer Fans，我们怎能让Windows 2000在2000年的时候与我们擦肩而过？那么就让我带领你步步为营，逐步领略Windows新的领域Windows 2000。考虑到大多数人和我一样，并不是一个公司的技术中坚，也不是一个公司的网络管理员，所以，我们这里的Windows 2000全部是以Windows 2000 Professional中文版为范本，如果你使用的是Windows 2000 Server或者是Windows 2000 Advance Server，那么请不要对号入坐，你应该寻找一个更适合网络管理员看的书籍。好了废话少说，先让我们走入Windows 2000的精彩世界。

第一步：从桌面和“开始”开始

当你历经“千心万苦”将Windows 2000安装到你的电脑上（其实，Windows 2000的安装并不是很困难，和以前的NT差不多，特别是Professional版本，和Windows 98的差别也不是很大），你首先接触的就是桌面和“开始”菜单。那么我们也就从桌面与“开始”菜单侃起。

桌面显示属性——Windows共有的特性

当你第一次进入Windows 2000，你看到的是640×480大小桌面的Windows 2000。为了让自己工作得更舒适，首先我们要做的就是调节Windows 2000的桌面大小和分辨率，以使我们的工作环境更舒服，更对得起我们的眼睛。只要你使用过Windows 95/98，那么Windows 2000的桌面设置就很简单。

1. 在桌面空白处点击鼠标右键，在弹出的菜单中选择“属性”；

2. 在弹出的“属性”设置窗口中，选择“设置”页面，在“颜色”中选择“增强色（16位）”，在“屏幕区域”中将之设置成800×600或者1024×768（我这里选择的是1024×768，如图1），点击“应用”命令，在弹出的确认对话框中点击“确定”，然后你会看到屏幕抖动，接着在弹出的对话框中选择“是”命令，你会看到屏幕的字体和颜色都已经初步满足你的个人要求。一切搞定。

图 1

可是，现在一个新的问题来了，怎么总感觉屏幕在闪动？其实，这是因为你的刷新频率还没有调节上去的原因。点击图1中的“高级”按钮，在弹出的窗口中选择“监视器”，然后在刷新频率处选择罗列出的最高刷新频率（我这里选择的是85赫兹，如图2），点击“确定”，你会看到如上步骤2的提示，和上面一样，选择“确定”后，再选择“是”命令。现在，你的屏幕已经达到了最终效果，这样一来，你工作的时候也不至于眼睛酸痛了。

图 2

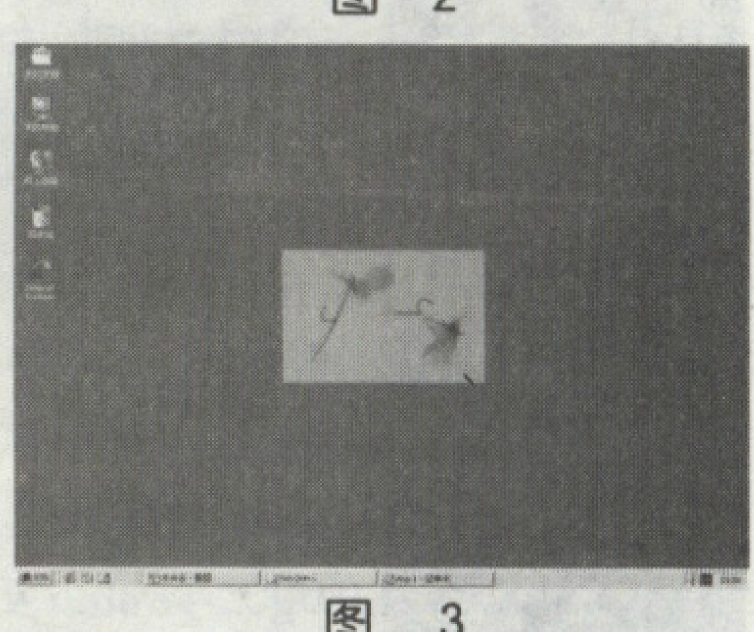


图 3

剩下的就简单了，在桌面“属性”窗口中，你还可以设置“背景”、“屏幕保护程序”、“外观”、“Web”、

"效果"等等，这些和Windows 98的设置没有什么差别，我就不再多说。如图3就是我设置的桌面情况。当然，如果你有更好的背景图像，可以把它们拷贝到Windows 2000的安装目录下，就可以使用它们作为你的桌面背景了。

桌面右键菜单——到底多了什么？

刚才，我们使用了桌面右键弹出菜单，不知道你有没有发现，这个弹出菜单也有了不小的变化（如图4）！除了Windows 98固有的几个属性设置项目以外，我们可以看到，它最大的变化就是在"活动桌面"的下拉菜单中的一些改变。

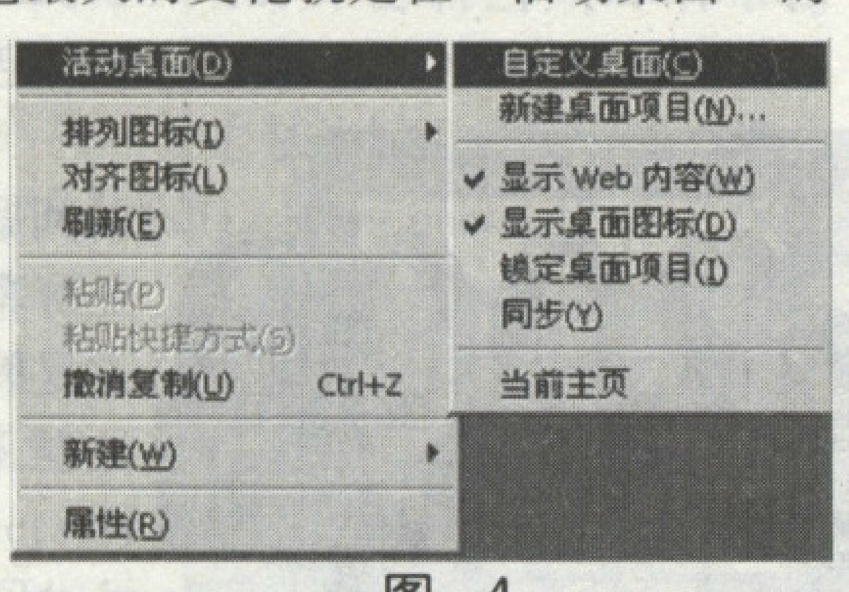


图 4

使用"自定义桌面"，你会看到如图5的窗口，其实这就是前面我们设置的桌面属性的"Web"设置窗口，建议你勾选"在活动桌面上显示Web内容"。和Windows 98一样，你可以在这个窗口中设置一个Web页面作为桌面的背景。使用方法为：点击"新建"，在弹出的窗口中使用"浏览"命令选择合适的背景文件（如图6），点击"确定"，你会看到一个真正的Active Desktop创建在你的桌面上。

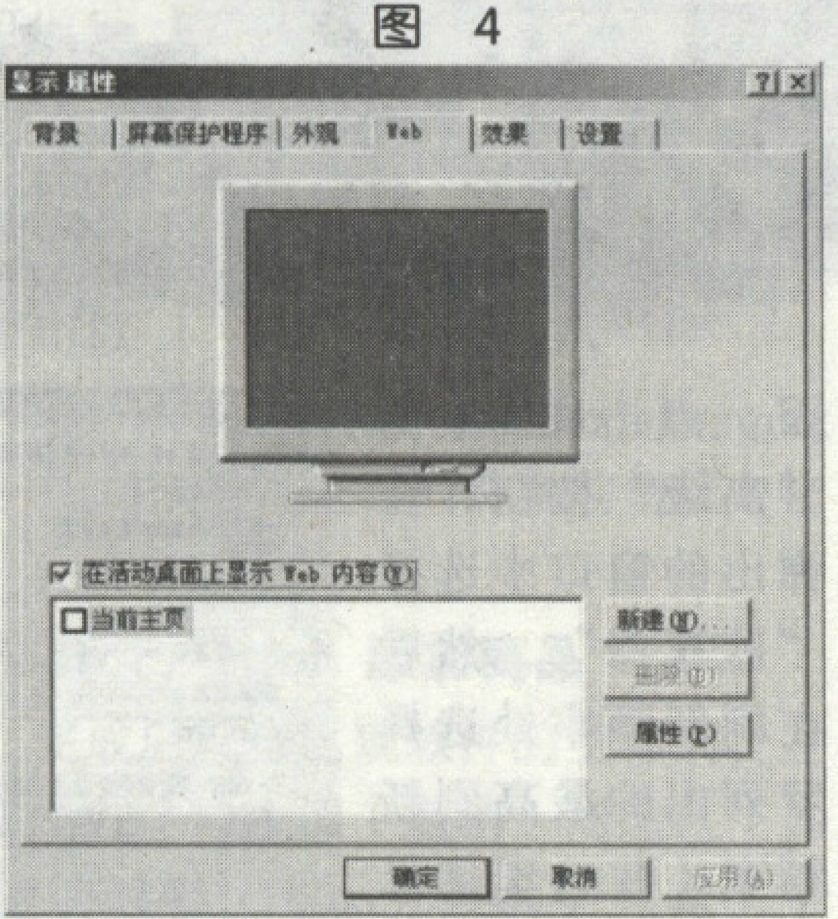


图 5

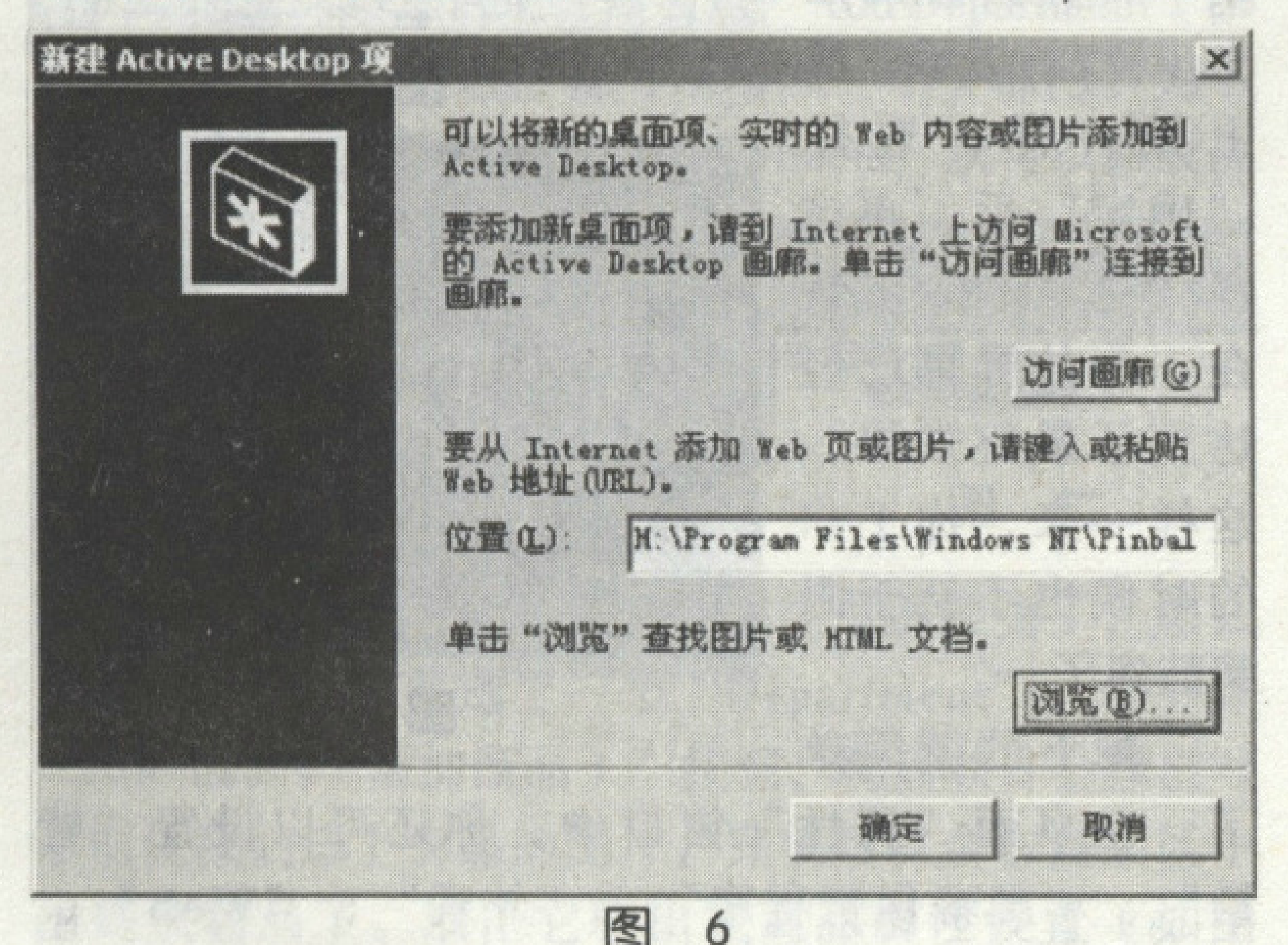


图 6

其余的几个功能分别为：显示Web内容（打开"活动桌面"功能）、显示桌面图标（在桌面上显示图标，如果去掉这项，你会发现桌面上的图标全部神秘"消失"了）、锁定桌面项目（保护"活动桌面"项目的大小和位置，锁定桌面项目后，"活动桌面"项目就不能再移动或调整大小了）、同步（随时更新Web页的内容）。

"开始"菜单——似曾相识燕归来

如图7即为Windows 2000的"开始"菜单，是不是和Windows 98有些相似？细心的你可能已经发现，Windows 2000的"开始"菜单在显示效果上已经采用了被微软一直鼓吹的"渐进渐出"效果，使得我们更能体会到Windows的人性化一面。另外，你可能还会发现，在Windows 2000的"开始"菜单中少了我们熟悉的"收藏夹"和"注销"选项！仔细考虑之下，微软在鼓吹Windows 2000增强了网络功能的同时，怎么可能将"收藏夹"和"注销"如此重要的角色去掉呢？其实，它有一定的道理，试想一下，你平时上网的时候，有多少时候会使用"开始"菜单中的"收藏夹"呢？我们无一例外地习惯了使用浏览器中的"收藏夹"。如果你是单机用户，你又有多少时候使用了"注销"命令，不定你还正在为如何去掉它而大动注册表呢！如果你实在怀念"开始"菜单中的"收藏夹"和"注销"，那么就来看看下边Windows 2000更加细致的一面。

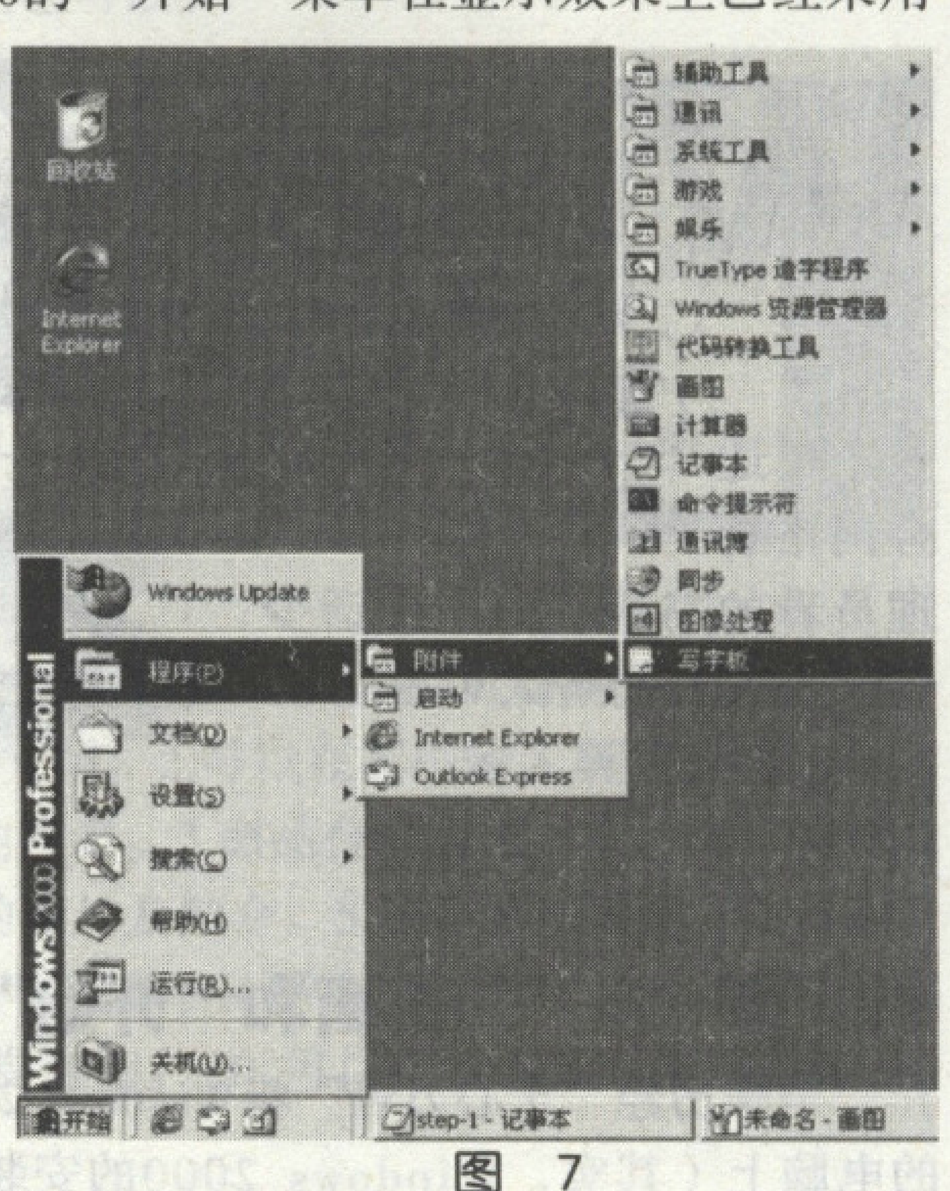


图 7

定制"开始"——让"开始"菜单真正属于你自己

用鼠标点击"开始"菜单旁边的空白处（也就是我们说的状态栏），在弹出的菜单中选择"属性"，你

会看到类似于Windows 98的状态栏属性设置窗口（如图8）。

“常规”设置页面和Windows 98的设置完全相同，你可以设置状态栏的显示属性，笔者建议不做大的更改，特别是默认选中的一些设置，都是利于用户工作的设置（比尔在这个方面倒考虑得比较周全）。

“高级”设置页面，则完全是宣扬个性的地方了（如图9）。在“‘开始’菜单设置”窗口中，选择“显示收藏夹”、“显示注销”，点击“应用”，你会发现“开始”菜单已经恢复了Windows 98的“风采”。

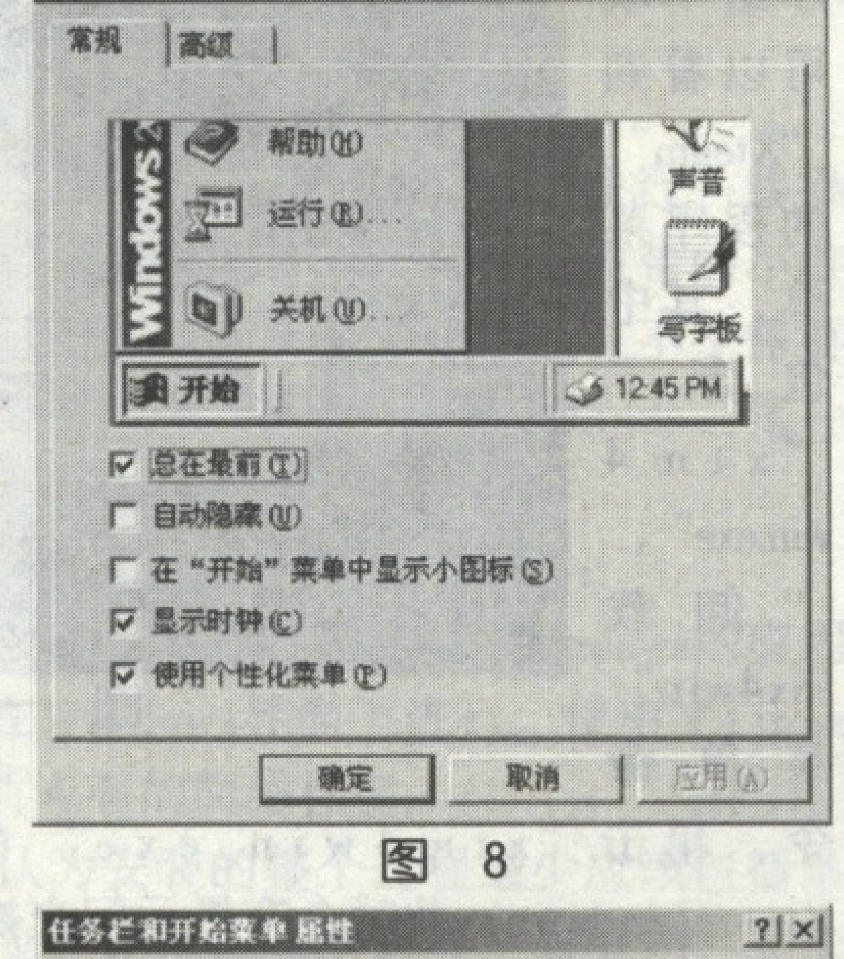


图 8

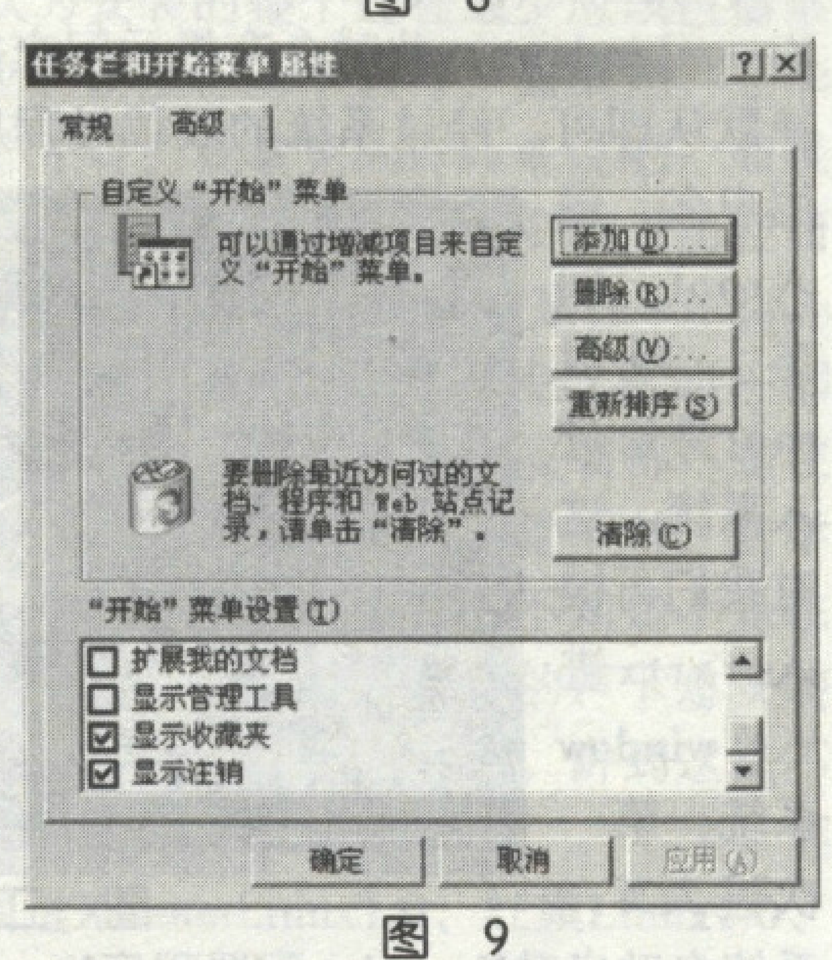


图 9

看到图9中的“添加”按钮没有？其实，根据这个向导，你还可以为自己添加更个性化的程序组。点击“添加”命令，在弹出的如图10的窗口中选择可执行文件的路径和主程序，点击“下一步”；在图11的窗口中选择创建该程序的位置，你还可以使用“新建文件夹”创建新的文件夹，选择/创建完成，点击“下一步”；在图12中为该程序命名，点击“完成”。

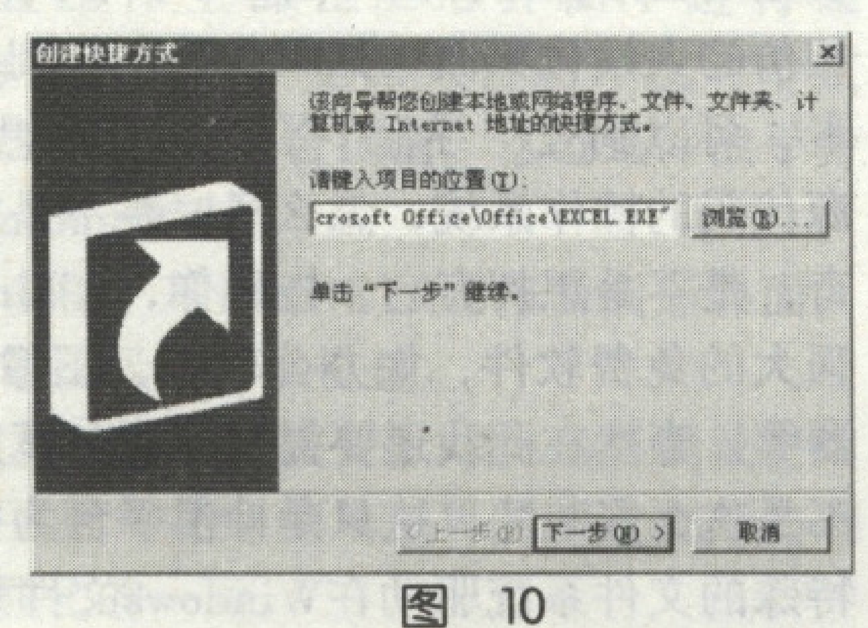


图 10

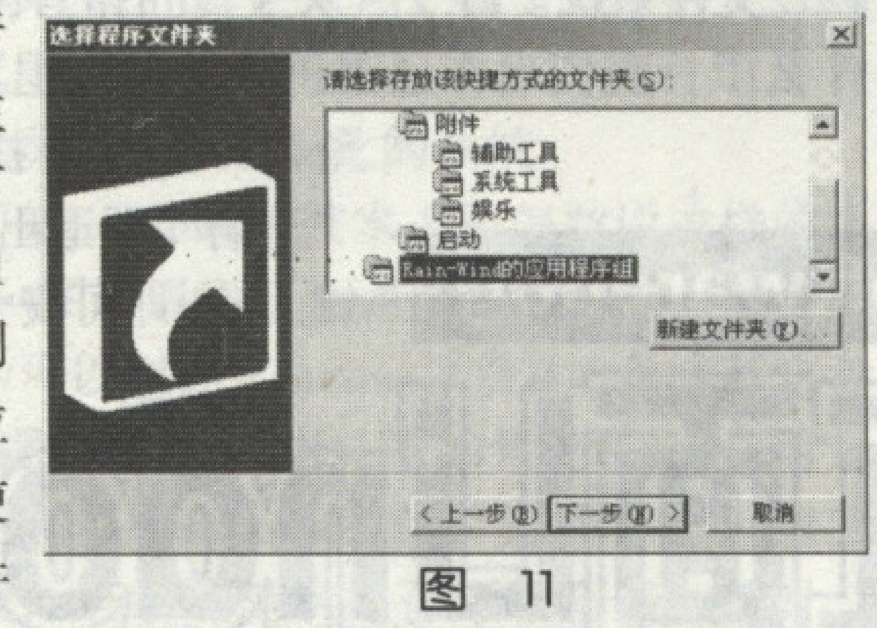


图 11

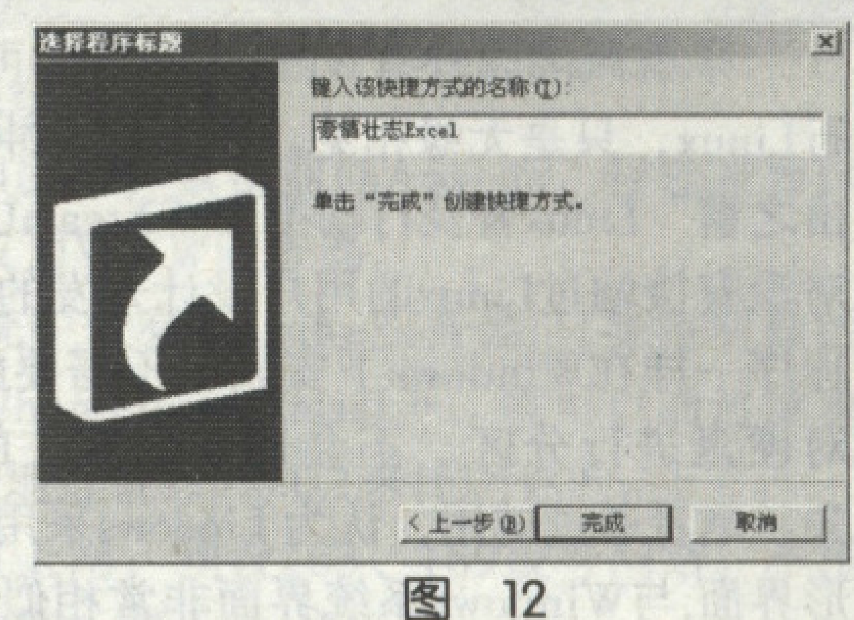


图 12

现在，来看看我们创建的属于自己的“开始”菜单（如图13）。你可能要说，在Windows 98中，我也可以非常轻松地将“开始”菜单定义成这个样子。可是，那需要你对“开始”菜单更加的了解，而在Windows 2000中，这一切都成了向导，你所需要的仅仅是按照提示操作即可。另外，你也可以在图9中使用“高级”命令，在弹出的“开始”文件夹里边大动手脚（由于操作和Windows 98相同，不做过多说明）。

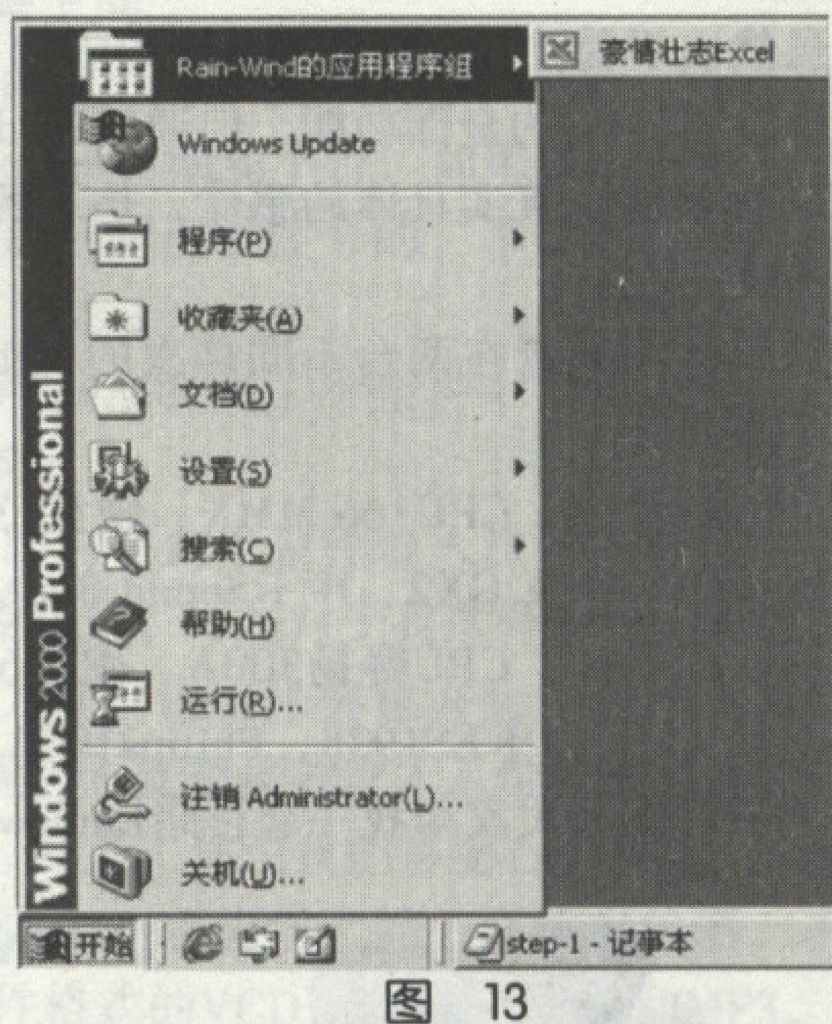


图 13

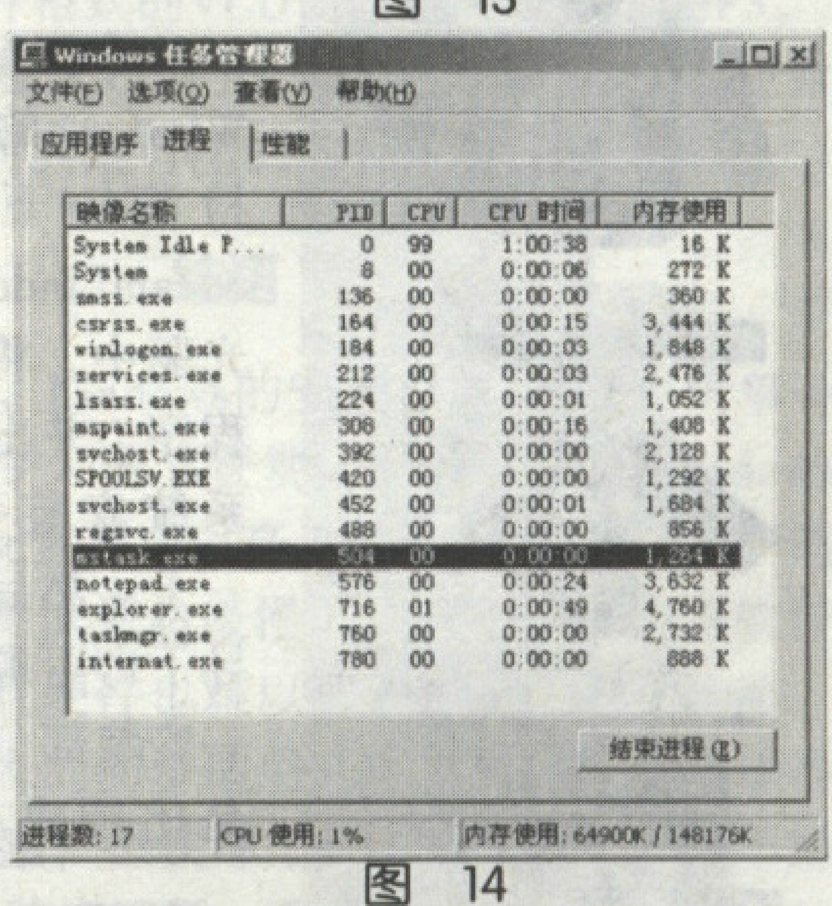


图 14

更具多进程特色——任务管理器

在状态栏上单击鼠标右键，你还会看到一个“任务管理器”选项。其实，我们都知道，Windows系统也如同Unix、Linux一样，是一个多任务多进程的操作系统，而在这里，你可以更直观地看到Windows 2000的各种任务和进程，而且你还可以随时将这些任务和进程结束。这些都是Windows 2000在面向用户上的一个提升。如果你对Windows 2000的任务管理器比较感兴趣，那么就等着我们的Windows 2000之步步为营系列之二吧。

心不再失落——直面Lindows

北京 softwaredog

早就风闻国外有WinLinux 2000可在Windows下运行Linux，只是无缘相见。近日听说冲浪平台发动“自由之窗”Linux普及行动推出了XteamLindows3.0，是针对没有接触过Linux的用户设计开发的，能象普通应用程序一样在Windows下安装，不需要配置LILO，不用对硬盘进行分区，不会造成已存在的数据毁坏或丢失。笔者通过试用，认为 Lindows采用KDE1.1.2作为图形界面,与Windows系统界面非常相似，很容易上手。虽然由于受Windows文件系统的限制，Lindows 无法完全发挥Linux的全部功能，但通过Lindows，用户可以对Linux有一个真实具体的感受，是了解、初步学习Linux的较好方法。

本次笔者在两台不同档次的电脑上安装测试了一下Lindows

配置一：CPU166 MMX、硬盘13.1G、内存64M、显卡S3 ViRGE GX2、声卡Sound Blaster 16、Philips15A

配置二：CPU赛扬300A、硬盘6.4G、内存64M、显卡i740、声卡ES1938、Philips105A

下面请大家与我一起目睹Lindows的庐山真面目。

Lindows系统安装

在安装前，我们应运行Windows的程序Scan Disk来检测一下硬盘。然后将XteamLindows3.0的光碟放入光驱中，将会自动启动安装程序，并出现XteamLindows系统安装引导界面（如图一）。然后在安装向导的引导下即可顺利安装完毕，此一安装部分XteamLindows还是比较成功的。安装完成后，在“开始”菜单的程序组中就可以看到“Xteam”的程序菜单，其中包含了“xtm4win.exe”、“卸载lnx4win”菜单命令，单击“xtm4win.exe”命令，即可启动XteamLindows，此时会有提示问交换分区的大小，选择默认即可。经过系统的装载过程后，屏幕会显示出用户名，输入root，回车，即以root身份进入系统。这时我们再键入startx进入X window系统，第一次进入X，系统自动启动X window配置程序Xsnoof，在这里我们要配置显卡、鼠标及显示器，设置完毕后，激动人心的时刻就来到了。再次键入startx，我们进入X window真正的图形操作界面（图二），看到了吗，与Windows相仿的人性化界面，如果你是一位刚接触Linux的初学者，可以到处“寻宝”了，你可曾想到这是免费公开源代码的操作系统，怎么样？是不是对Linux充满了好奇，是不是想拥有它，告诉你，在Linux下有各类功能强大的免费软件，如办公软件、图像编辑和网络服务器等。当然在此我还要提醒各位，真正的Linux系统可不是这么安装法，这只是冲浪平台为推广Linux，利用特殊的文件系统驱动在Windows文件系统中使用Linux Ext2文件系统。好了，关于Linux的具体使用我不再说什么了，我们现在还是讲一下怎样退出吧，点击左下角的K图标，执行关机，选择“注消”即退出了X window，再键入halt即可安全关闭系统。

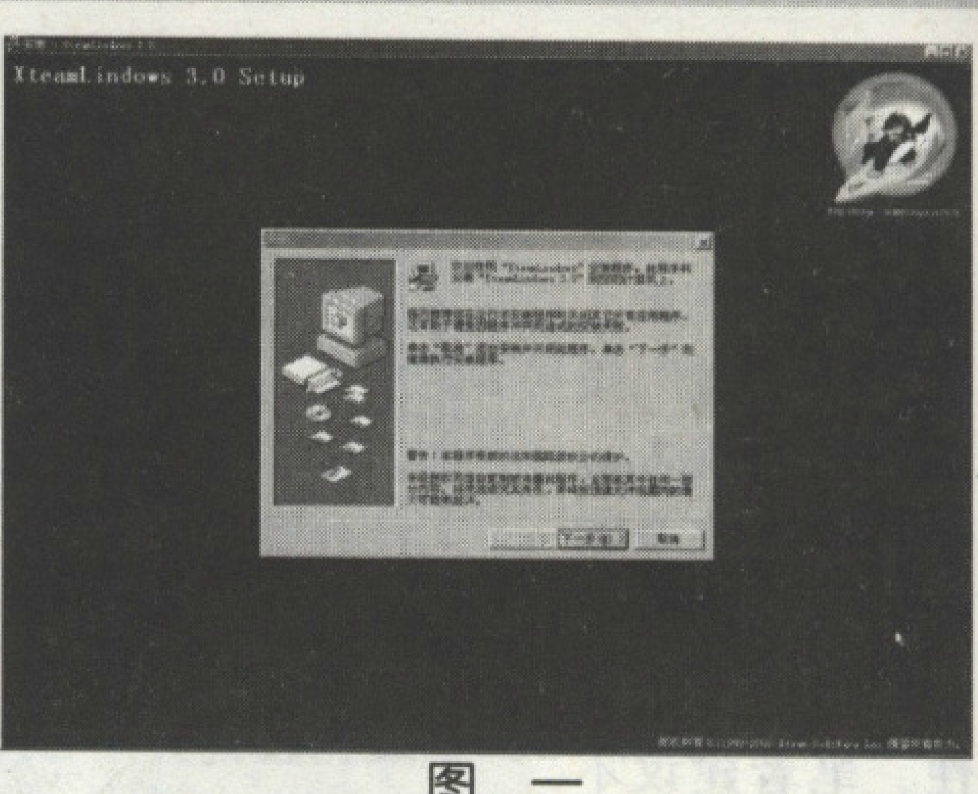


图 一

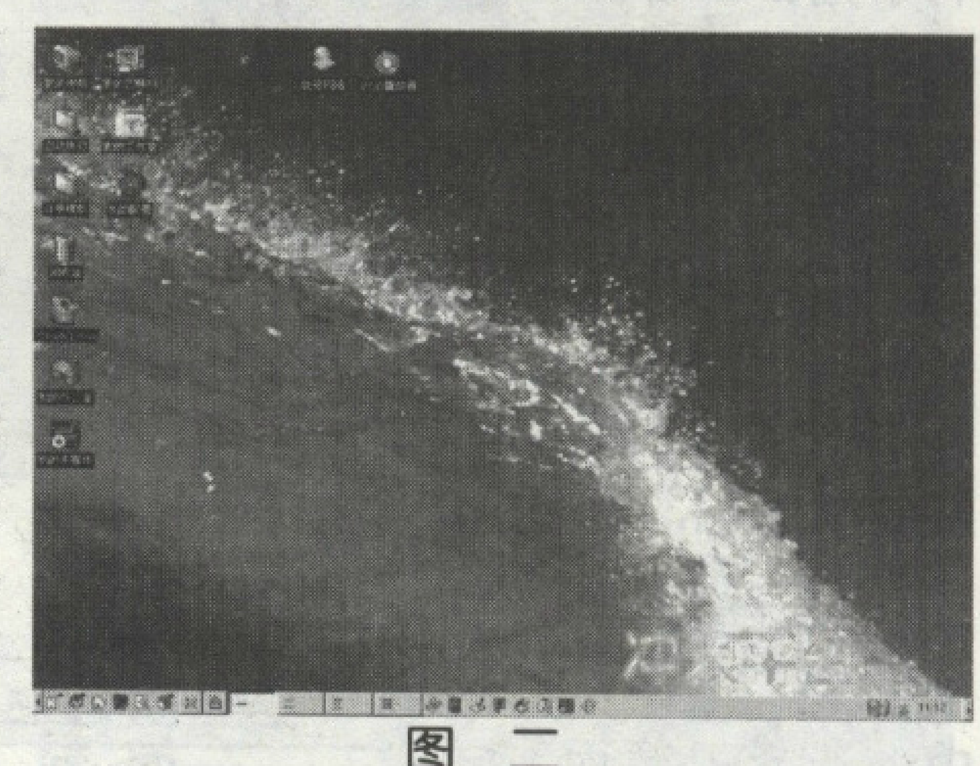


图 二



Lindows试用点评

虽然我装上了XteamLindows，且能进行一些操作，如看图片、抓图、写文章、玩Lindows自带的小游戏，但大多数应用程序不能执行，软件还有不少需要完善的地方。下面我对冲浪平台所公布的Lindows每一个技术特点一一进行评述。

冲浪平台公布的Lindows 8项技术特点：

1.安装轻而易举：安装过程与多数Windows的应用程序相似，完全在Windows界面下进行，使中文Linux的安装达到了前所未有的简易程度。

实测：笔者认为安装的整个过程最少应该包括系统安装完毕后，应能让系统基本运行，如鼠标、显卡与声卡都应该正常才对，就拿Windows来说吧，如果鼠标、显卡与声卡都未安装好，你能说安装成功轻而易举吗？虽然事实上Lindows一开始的确是在Windows界面下进行安装，但我认为这只是安装过程的一部分。而接下来Linux系统中鼠标及显卡的安装都不是在Windows界面下安装的，且如果鼠标配置不对，初学者只能卸载重装了。再说安装声卡吧，不知是不是在Windows下运行Linux的原因，两台电脑的声卡总安装不好，也就是说放VCD及玩游戏没声音。讲到这里不知大家是否认同这样的“安装轻而易举”。（注：笔者曾完整安装试用过XtreamLinux1.0、红旗Linux1.0、TurboLinux4.0和Radhat6.0。）

2.配置图形界面：显示卡、声卡、网卡的配置工作全部在图形界面下进行。

实测：配置工作全部在图形界面下进行是XteamLinux的特色，由于是国人自主开发的中文Linux，当然会在细微处更符合国情，这也是冲浪平台引以为傲的XteamLinux特性。

3.界面多种多样：采用KDE1.1.2作为图形界面，有20多种个性化窗口风格可供挑选。

实测：通过相关设置可改变X window桌面及窗口风格，我们不用再面对枯燥的单一界面，这充分体现了XteamLinux人性化的一面。

4.文件井井有条：真正采用EXT2文件格式，与Windows系统下的文件严格区分（“彻底划清界线”），不会因误操作影响彼此的系统。

实测：真不知Lindows的技术人员怎敢说这样的大话，在X window图形界面下，通过我的电脑→硬盘→MNT/→dos hda1/可以对原Windows系统的C盘或其它盘符下的文件进行删除，大家想一下如果把Program目录误删除会不会影响原Windows系统。还有一点，第二台电脑测试卸载，当系统提示是否卸载全部文件时，我误选“否”，结果我的硬盘少了500M空间，恐怕这也是影响了原系统吧。

5.建网易如反掌：紧密捆绑Apache，轻松发布网页，PC机也能成为WWW服务器。

实测：系统中带有Apache服务器,只要将所做的web放在根目录/home/httpd/html下，就可以通过浏览器，输入你的IP地址或127.0.0.1来访问你的web了。

6.拨号即可上网：预设263、169拨号网络，不用另行设置即可拨号上网。

实测：我真的以为可以直接点击263或169拨号网络就可以联上Internet，谁知不行，如果我们不事先配置Modem的话，是不能正常拨号的，不知这算不算另行设置。

7.输入随心所欲：收集了十余种中文输入法，令中文输入随心所欲。

实测：错，因为在此十余种输入法中只有五笔和智能拼音是大家常用的，可是对于我这样的专业五笔，我感到极大的不方便，说出来你也许会“满地找牙”的，因为此五笔竟然不支持词的输入，也就是你只能一个一个汉字输入，朋友，你说我能够随心所欲吗?

8.影音功能强大：功能强大的多媒体播放器，不但能播放多种文件格式的VCD，还能播放CD和MP3。

实测：因未配置好声卡，多媒体播放器不能正常使用，故此无法对其进行测试。

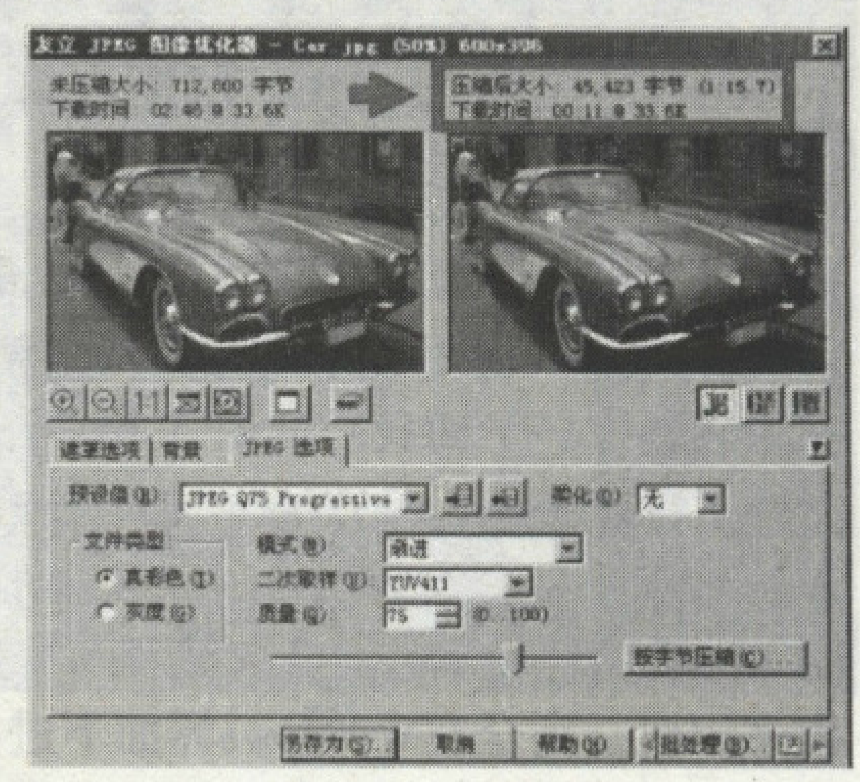
结语

相比较而言，Lindows的安装比原Linux要简单一些，有许多特点令人击节赞赏。但由于是在Windows下运行，对电脑配置要求过高（软件系统要求PⅡ，笔者在166MMX上测试果然极慢），有很多的应用软件未能正常使用，且硬件也难以配置，不过瑕不掩瑜，虽然通过此次笔者的初步适用，对大家讲了这样那样的软件缺点与遗憾，但实际上Linux系统是相当不错的，在486上即可稳定运行，而此次所评述的并不是纯正Linux，而是冲浪平台为推广Linux而出品的一个付产品，如果能够使大家对Linux有所感性认识，Lindows即是大获成功了。对于冲浪平台来说，我想他们也非常自豪，因为一年前的3月1日，全球第一套中文Linux操作系统——XteamLinux1.0——就是由冲浪平台公司软件技术有限公司研发成功，而现今他们又是第一个推出了全球第一套在Windows平台上安装的中文Linux系统－Lindows，为Linux在我国的普及起到了至关重要的作用。在这里我评述软件的不足，只是希望国人当自强，莫要被一时的成功冲昏头脑，要知道还有许多短处要你们去克服，还有坎坷道路要我们一起走过，路漫漫兮其修远，吾将上下而求索……

由Ulead公司最新推出的PhotoImpact 5现已隆重登场，个人媒体制作从此将得到更加强劲的动力和更简易的操作过程。

PhotoImpact 5 提供了多媒体时代的专业图像设计最直观的创意空间、最方便的制作工具及最宽广的表达形式。PhotoImpact 5 集成了新时代的3D对象及文字特效与粒子效果、压力笔支持、不同的自然笔触、各式直观操作的特效图库以及网页图像与办公室文件的相容性等，将构思到表达的过程完整组合。

在带宽有限的网络环境下，「图像优化程序」能不可思议地缩减文件尺寸，并在不影响图像质量的前提下存成可互换的GIF、JPG和PNG格式。现在，“全面”整合过的强大图像最佳化程序可显示压缩前后的逐步图像预览，同时显示文件尺寸和下载时间。其前身为SmartSaver。



PhotoImpact 5 全新面貌，更强动力!

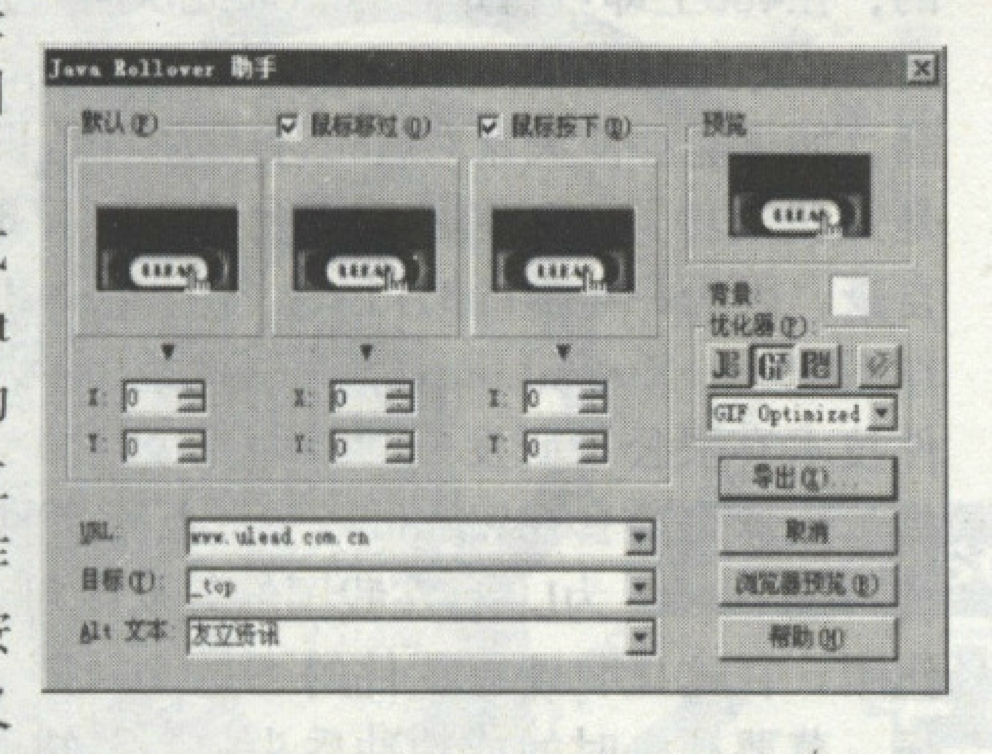
北京 知更鸟

对于网页设计者而言，PhotoImpact 5 提供了最先进的网页图像处理工具组，从全世界广泛使用的 GIF 动画创作工具 GIF Animator、将图文件压缩比最佳化的 SmartSaver、到任意型状的按钮制作，在 PhotoImpact 环境中将网页设计功能集成在每一个小细节之中。此外，还提供了数十个网页设计模板，丰富的内容让你任意取用网页设计所需的如 Banner、按钮、符号、底图等元件，是专业网页图像设计者不可或缺的利器。

PhotoImapct 5产品新特性

PhotoImapct 5提供了新的「部件设计器」能以即取即用的模板，创建各式网页部件，例如标志、按钮、图标、分隔线等，输出成图像文件或是进入 PhotoImpact 继续编辑。通过简易好用的使用接口以及内置的数百个现成模板，部件设计器可让您在三个步骤内建立任意的网页图形。

交互式的 JavaScript 按钮设计助手，让您立即轻松制作 JavaScript 按钮和自定义的鼠标停驻效果。JavaScript 按钮设计助手可替您产生所有的 HTML 原始码。您只需指定 URL、替代文字和目标位置信息，即可直接在对话框中预览结果。



GIF 动画制作：PhotoImpact 5内含 GIF Animator 3 中文版，可创建简洁出色的 GIF 动画。改进功能还包括可在PhotoImpact 之中打开 GIF 动画文件的所有帧，并且进行编辑。支持输出成 FLC/FLX/FLI、AVI、MOV、HTML、独立运行的 EXE 应用程序，并支持 Adobe PhotoShop 外挂特效模块。

PhotoImapct 5提供800 个立即可用的模板可让您制作 JavaScript 按钮、一般按钮、标帜、分隔线、数据项符号、按钮列和图标。

激活向导可逐步带您设计网页组件。直观的简易界面提供了树状的组件列表，右边则提供可视化模板。自定义色彩、文字、阴影等属性，并可立即查看修改的结果。输出时可存至图像最佳化程序进行文件压缩，或导出至 PhotoImpact 作进一步编辑。

PhotoImpact 5强大的纹理引擎可让您使用任意的矩形选定范围创建背景方块。产生不限个数的无接缝背景。22 个内置的纹理组合和 110 个可自定义的调色板模块提供了无限的变化空间。20 个可调整密度与频率的背景类型，可让您选取各种背景色调。

图像切割

PhotoImpact 5将图像输出至切割图像文件，或随即可用的 HTML 表格，因为它可自动产生 HTML 码，同时轻松删除切割线条，并立即预览内容。通过剪贴板来复制与粘贴方格属性。替每个切割方块指定



URL、替代文字和目标 URL。使用图像最佳化程序将切割方块存成 JPEG、PNG 或 GIF 格式。

图像映射

使用选定范围域、一个或多个对象自动产生图像地图，轻松导出 HTML 码。使用预先指定的 URL 地址产生对象映射。

HTML助手

自动产生 HTML 码，以便将背景与图像加入网页之中。创建预先载入的低分辨率图像位图。不需浏览器即可预览结果。轻松将 HTML 码复制到剪贴板，当然，你还可以随意改变文字链接的色彩。

以对象为基础的组合

图层管理器可让您以直观的方式重新命名、合并、隐藏和重排对象，设置对象或个别的色彩范围透明度与边缘混合程度。组合、取消组合与运行套叠式组合，提供锁定对象功能，以防意外修改。13 种对象合并模式：全部、色调与饱和度、只有色调、只有饱和度、只有明度、减掉、加入、光线、较亮、较暗、差异、相乘、相乘取反。

选定范围与遮罩

标准选取工具可选取矩形、方形、椭圆形和圆形区域。或者以贝氏曲线模式来创建并编辑选定范围。圈选工具提供了智慧型“贴齐边缘”查找功能。可使用灰度遮罩缓冲区修改基底图像的静态选定范围和活动对象的遮罩。可使用不同的填充类型与色彩，将淡化功能应用至选定的对象或静态选定范围。魔术棒可依照 RGB 和 HSB 进行比较。

3D 路径创建

可选择许多自定义形状。创建精美别致的三维文字与对象。可选择 5 种三维斜角模式：弧面、凸面、契形、圆管和平台。改进的三维文字与对象提供了色彩、纹理、斜角、透明度、凹凸面、光线、明暗、边框和深度等控制。只需一个步骤即可加入下垂式阴影，它可成为对象属性，并任意修改。使用线条与箭头工具来绘制各种样式的线条与箭头。使用轮廓绘制工具来绘制选定造型的轮廓。“连续绘制”功能可让您绘制多重路径，而不需要先行建构。

文字选项

以 2D、3D 或路径对象来创建并编辑文字。以色彩、渐层、纹理或导入的图像来进行填充。可以加入阴影、透明度和去除锯齿边缘来增加可读性。使用路径编辑工具手动扭曲文字：可以添加和删除路径节点，或将点阵式选定范围转换成向量形式。百宝箱的拖放式环绕与水平/垂直变形样式可扭曲文字或路径。可立即查看修改的结果。

百宝箱图库

填充图库、滤镜图库、样式图库、绘图图库、笔刷图库、颗粒图库、照明图库、纹理图库、变形图库、环绕图库、字样图库、按钮图库、边框图库、我的图库。

对象库

图像库、遮罩库、形状库、轮廓库、路径库、WEB 库、我的库。

屏幕捕捉

捕捉活动窗口、工作空间、全屏幕、选定对象或区域以及光标底下的菜单。将捕捉到的图像放到 PhotoImpact、文件或剪贴板内。以用户指定的“快捷方式”激活捕捉程序。自定义光标并运行多重捕捉。改变捕捉图像的分辨率。将捕捉到的图像转换成另一种图像类型。

PhotoImpact Album

此视觉化文件管理器提供了内容库功能，可与桌面互相整合。文件夹监控功能可将相册链接至系统文件夹，并使用“智能重新链接”功能查找文件夹，以显示文件夹内所有文件的最新略图。替每个略图加入文字、语音或多媒体等注解。强大、简易的查找和排序工具可立即找出正确的文件。创建并播放 HTML 幻灯片，让您通过网络共享图像和相关字段内容。立即使用浏览器来预览 HTML 略图网页和幻灯演示。指定 URL 地址给图像，以便直接访问网站。您可以运行即选即用的幻灯演示，也就是选取许多图像，并将它们存成 HTML 格式的屏幕幻灯或略图。

直观地选取欲插入 Album 的略图文件。

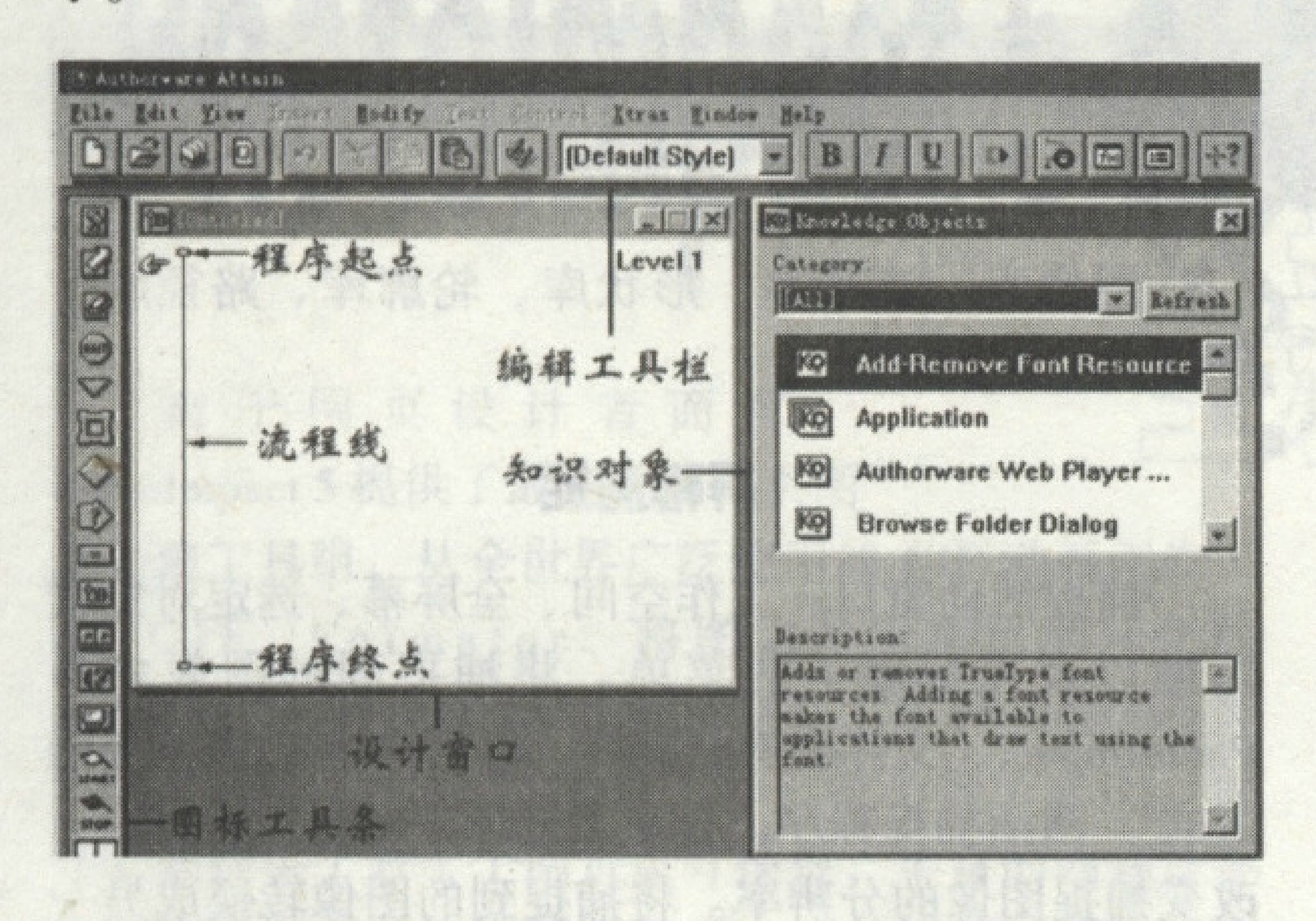
PhotoImpact 5 中文版提供了划时代的网页图形设计工具、无可比拟的图像制作创意和强大的生产力，其直观的工具和绝无仅有的简易性，让您轻松制作专业的网页图形。PhotoImpact 5即将上市，绝对值得去抢购一套。

Authorware5快速入门

在前面两期中，我们介绍了Authorware具有强大的多媒体合成功能，现在就来感觉这位多媒体大师的风采。

一、Authorware5界面介绍

打开Authorware5以后，就可以看到它的主界面。首先出现的新文件（New File）窗口，这是“使用知识对象”(Knowledge Object)的向导窗口，我们暂时不用它，按Canale或None跳过，就可以进入Authorware了。



主界面如图一所示。屏幕最左边是图标工具条，Authorware中绝大部分功能都集中在这些工具条上。偏左的就是程序设计窗口，在它左边的一根竖线叫做流程线，所有的元素（包括声音、图像、交互等等）都在流程线上进行安排。最右边的窗口就是知识对象窗口，它是一个新增的功能，集成了一些智能化模块，可提高效率。在Authorware5的菜单中有很多命令，最常用的都集中在编辑工具栏及图标工具条中，当我们熟悉它们后，就能比较轻松地开始工作。

二、编辑工具栏

编辑工具栏可为我们使用Authorware程序带来方便，其功能如下：

新建文件按钮：用于打开一个空白文件，单击该按钮，Authorware会弹出一个名为“Untitled”的设计窗口。

打开文件按钮：单击该命令按钮，弹出一个“Select a file”对话框，可以选择打开一个已存在的文件。

保存文件按钮：可在编辑过程中保存一个正在制作或已完成的文件，经常使用它可减少电脑死机所带来的烦恼。

导入文件按钮：使用该命令按钮，可以在文件中引入外部的图像、文字、声音、动画等，并使这成为内部文件或链接对象。

还原按钮：可用来撤销上一次的操作。

剪切按钮：可将显示图标、对象、对象群组剪切到剪贴板里，以后还可取用。

复制按钮：可将显示图标、对象、对象群组复制到剪贴板里，供以后取用。

粘贴按钮：可将剪贴板中的内容粘贴到指定的位置。

查找按钮：用于在文件中查找用户指定的文本。

文本风格选择框：使用该下拉列表，可以选择已经定义的风格应用到当前的文本中。

粗体按钮：将选中的文字对象转化为粗体显示。

斜体按钮：将选中的文字对象转化为斜体显示。

下划线按钮：为被选中的文字对象加上下划线。

执行程序按钮：单击该按钮，屏幕上会弹出一个展示窗口，显示程序执行的过程。

控制面板按钮：单击该按钮，会弹出控制面板，用它可以调试程序。

函数按钮：单击该按钮，屏幕上会



弹出一个函数窗口，我们可从中找到所需的函数及参数等，并可导入外部函数。

变量按钮：单击该命令按钮，屏幕上会弹出一个与函数窗口类似的变量窗口。

帮助按钮：单击后鼠标指针会变成问号形状，将其指向有疑问的地方，就会出现相关的帮助信息。

三、图标工具条

可以说是Authorware的核心部分。以往制作多媒体一般要用编程语言，而Authorware通过这些图标的拖放及设置就能完成多媒体程序的开发，因而给多媒体制作领域带来了一场革命。

显示图标：负责显示文字或图片对象，既可从外部导入，也可使用内部提供的"图形工具箱"创建文本或绘制简单的图形。

移动图标：可以移动显示对象以产生特殊的动画效果，共有5种移动方式可供选择。

擦除图标：可以用各种效果擦除显示在展示窗口中的任何对象。

等待图标：用于设置一段等待的时间，也可等操作人按键或单击鼠标才继续运行程序。

导航图标：当程序运行到此处时，会自动跳转到其指向的位置。

框架图标：为程序建立一个可以前后翻页的控制框架，配合导航图标可编辑超文本文件。

决策图标：实现程序中的循环，可以用来设置一种判定逻辑结构。

交互图标：可轻易实现各种交互功能，是Authorware最有价值的部分，共提供11种交互方式，如按钮、下拉菜单、按键、热区等交互模式。

计算图标：执行数学运算和Authorware程序，例如，给变量赋值、执行系统函数等，利用计算图标可增强多媒体编辑的弹性。

组图标：在流程线中能放置的图标数有限，利用它可以将一组设计图标合成一个复合图标，方便管理。

电影图标：在程序中插入数字化电影文件（包括*.avi,*.flc,*.dir,*.mov,*.mpeg等），并对电影文件进行播放控制。

声音图标：用于在多媒体应用程序中引入音乐及音效，并能与移动图标、电影图标并行，可以做成演示配音。

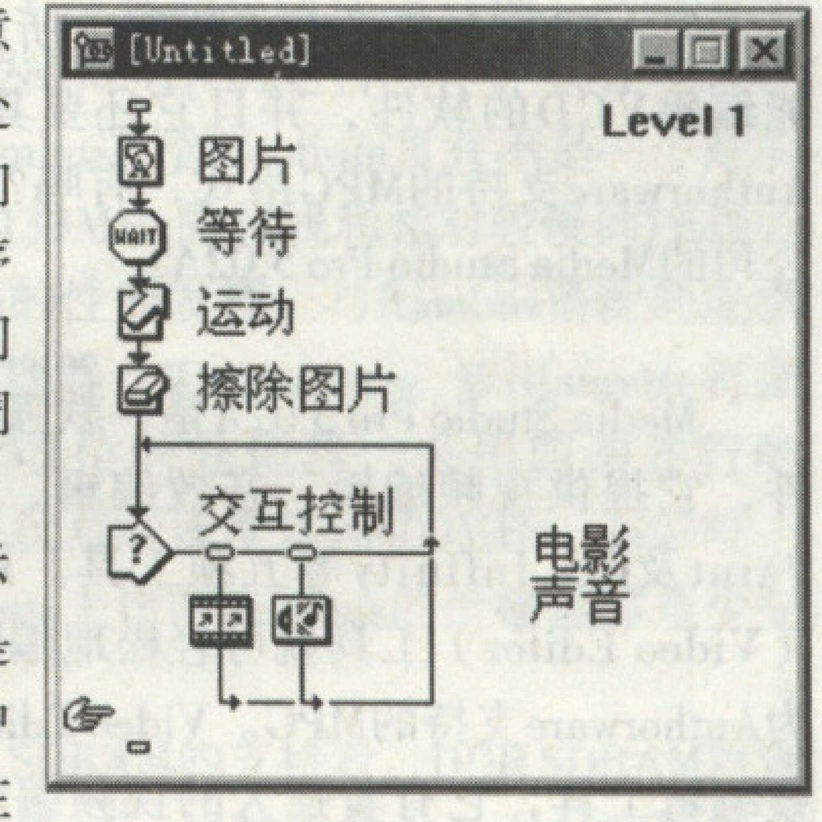
视频图标：控制外部影碟机，目前我们很少会用到这项功能。

标志旗：用来调试程序。白旗插在程序开始地方，黑旗插在结束处。这样可以对流程中的某一段程序进行调试。

标志色：在程序的设计过程中，可以用来为流程线上的设计图标着色，以区分不同区域的图标。

四、设计思路

在Authorware中要设计一个多媒体作品，须将上面介绍的图标放置到流程线上，再编辑图标的内容，然后才可能制作出多媒体程序。下面我们通过介绍一个简单的实例流程线图来了解Authorware的运行特点。



我们可以注意到在流程线的各处有一些箭头，它们可直观的反映程序运行次序，使我们能轻松地制作及调节程序。

最上方的显示图标，里面放的是图片，会在程序中首先出现，并且在Authorware5中可设定50多种出现效果，比如百叶箱效果，推入效果等。

第二个等待图标可设定一个等待时间，然后程序自动向下运行，也可设置成人工控制，比如鼠标单击后才继续，我们可以把它当作暂停控制。

接下来是移动图标，它可以让上面出现的图片对象运动起来，我们可通过它设置移动方式及路径等。

当运动完成后，就会由擦除图标（第4个）来清除这个图片，并且也有50多种清除效果可供选择。

我们可以注意到从第1到第4个图标是线性结构，即流程没有分支。而到交互控制这步时变成了非线性结构，即我们可以控制程序的流向，这也是多媒体的最重要特征——交互性。程序运行到这里时出现了2个按钮，当我们按电影图标上方的按钮，只播放电影，这时如果按控制声音的按钮，则电影中止，并播放声



音。

通过本流程线的讲解，大家可能已经理解了Auhorware这种基于图标的创作方式。Auhorware之所以在多媒体创作中有较大的影响力，就是因为其高效实用，容易入门。以后我们将逐步深入，大家有什么要求或问题都可提出，欢迎到我们站点http://yongong.topcool.net访问和交流。

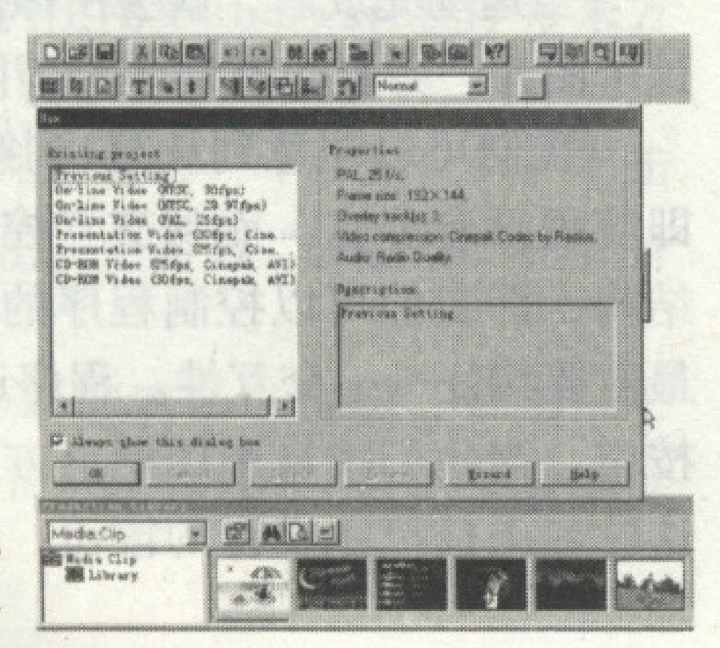
实战技巧

在Authorware中如何使用VCD素材

Authorware有强大的集合能力，可调用多种格式的动画文件。但不少Authorware使用者发现，Authorware虽然支持MPG格式，但自己却无法调用精彩纷呈的VCD视频片断，如果将VCD转为可调用的AVI格式后，视频文件变得奇大无比，一张光碟也装不下几分钟的AVI文件。这里主要的问题是VCD在我国很流行，但在国际上并没有人使用，所以我们要找到一种能编辑VCD的软件，并且它还要具备将VCD转化为Authorware支持的MPG格式，有吗？有，它就是Ulead公司的Media Studio Pro 5.02A。

Media Studio Pro 5.02A是一款强大的多媒体制作软件，它提供视频编辑、音效编辑、视频撷取、Video Paint及CG Infinity等五项工具。用其中的视频编辑（Video Editor）工具就可轻松地编辑VCD并将其转化为Authorware支持的MPG。Video Editor是一个非线性视频编辑工具，它有着强大的视频编辑功能，虽然不像Adobe公司的Premiere那样如雷贯耳，但功能并不逊色，特别是能支持VCD格式。而绝大多数非线性视频编辑软件都不支持这种有中国特色的视频。它不仅能将VCD转化为MPG文件，还能实现AVI与MPG文件的互换，我们可利用这种功能将AVI压缩10倍变成MPG。下面我们就来看看Video Editor是如何实现将VCD转化为MPG的。

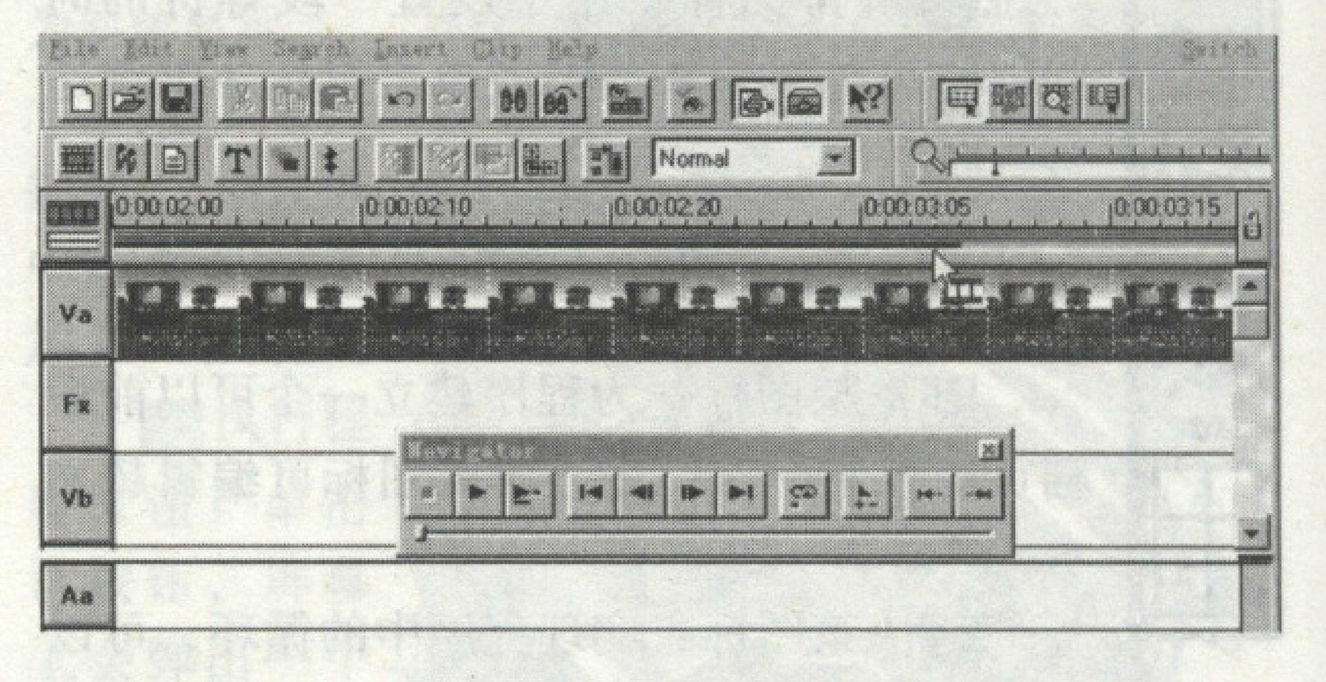
在打开Video Editor之前，首先要确认你的Media Studio Pro版本是5.02A，因为低版本的不支持VCD格式。如果是Media Studio Pro5，则可到http://www.ulead.com免费下载一个5.02A升级程序，它有不同语种的版本，一般我们下载英文升级版。



现在我们开启Video Editor可看见如图所示的界面，New窗口设置影像尺寸及帧率，因为在生成最终影像时仍可对其进行设置，所以这里先不管它，点击OK就行了。

如果我们要将整个VCD文件转换为MPG或AVI，方法是：选择File→Convert→Video File……出现一个文件对话框，选一个后缀为dat的文件，点击OK。出现Select Destination Video File对话框，从下拉框中把文件类型选为MPEG1 Files，输入一个后缀为mpg的欲保存文件名，点击Options……这里是欲保存文件的一些设置，设好后点击确定，再点保存就实现了整个VCD（*.dat）文件到MPG的转换。要将整个VCD转换为AVI方法相同，只是保存文件类型不同。这里要注意一点，AVI文件尺寸远大于VCD文件，如果要将大段的VCD转为AVI，是没有什么意义的，一是大得光盘都难以装下，另外VCD是被有损压缩，分辨率不高，转成AVI后虽然文件增大10倍以上也不会提高清晰度。

如果转换VCD片断就要用到Video Editor的编辑功能。点击Insert→Video File……，在对话框中选择一个



dat后缀的VCD文件，这时光标变成一个手指，在Va轨上点一下，VCD文件便被放进了编辑框，可通过上方工具栏中的改变缩放比例。选取MPG文件其中某一段的方法有两种，一种是在上方的时间槽中用鼠标拖出一段蓝色线条，在蓝色线条内的影像表示被选择，这种方法选择精确度不高；另一种方法是用Navigator工具条，当播放到自己所需的影像时点击上面的Make In，结束时点击Make Out,在Make In与Make Out之间的片段就被选中了，这种选择方式十分精确。

选中后的片段如何保存呢？选择File→Creat→Video File...输入AVI文件名后点Options……在Video

（下转42页）



当前PC系统的四大瓶颈

xitongpingjing xitongpingjing

云中鹤工作室 孤雪

2000年3月6日这一天，AMD公司正式推出了主频为1GHz的Athlon处理器，标志着微处理器史上的又一个里程碑。仅隔两天，Intel公司也推出了1GHz的PentiumⅢ处理器。两大CPU厂商之间的竞争日趋白热化。

但是，当我们为人类的又一个进步而欢欣鼓舞时，有没有认认真真地想过：我们真的需要1GHz的CPU吗？在其他条件相同的情况下，一套1GHz的系统和一套500MHz系统之间的差别究竟有没有两个数字之间的差别来得那样夸张？

是的，或许一个1GHz的CPU在相同的时间内能够完成的计算是一个500MHzCPU的2倍。但是，更多的时候，CPU并没有在工作，而只是在等待，等待二级缓存中的数据，等待内存中的数据，等待硬盘中的数据，等待远程网络上的数据。我们有了很快的CPU，但是没有与其相适应的其他设备。这就是所谓的瓶颈效应。

瓶颈现象的存在极大地拖累了整个系统的性能。最大程度地减少瓶颈现象始终是计算机设计专家的目标。

那么，我们现在的PC系统有哪些瓶颈呢？让我们仔细地看一看。

系统总线和内存速度

在486时代，Intel逐渐意识到系统总线的速度已经跟不上CPU速度的发展。于是，几经斟酌之后，Intel推出的486DX-66芯片是第一枚采用了倍频系统的CPU，即33MHz的总线频率，2倍频。当时的许多专家对此嗤之以鼻。然而，事实证明倍频系统是成功的，Intel的这枚486DX-66达到了非常出色的表现。但是，倍频系统终究只是没有办法的办法。

到了今天，CPU的主频已经发展到了1GHz，是当初66MHz的15倍，而总线速度仅为133MHz，仅是当初33MHz的4倍，非常不成比例。事实证明，低速的系统总线正越来越制约了CPU在高频率下的表现。还记得当初440BX的推出把66MHz的系统总线提升到100MHz时带来的巨大性能提升吗？133MHz外频的Coppermine也在各个方面大大优于100MHz的Katmai。按照现在CPU的1GHz速度，总线速度最起码也应该在250MHz以上。

要提高系统总线的速度，有一个最大的障碍：内存速度。其实目前总线速度仍然只有133MHz的一个重要原因就是受了内存速度所限。AMD的Athlon已经采用了一条200MHz的FSB，就是CPU到北桥芯片的那条总线，而北桥芯片到内存仍然是100MHz的。这样的做法虽然在一定程度上缓解了瓶颈现象，但由于失去了提升系统总线的最大好处——提升内存速度，因而变得意义不大。所以，提高内存速度才是关键。

Intel的想法是Rambus，但Rambus过高的价格始终是Intel的致命伤。其实，Rambus是一种非常先进的内存技术，它采用一个内置的总线传送数据，具有宽达3.2GB的带宽，高达400MHz的运行频率，实在是最好的选择。现在用Rambus配合PentiumⅢ并不是一个好的解决方案，是因为133MHz的总线和相对较慢的P6核心反而拖累了Rambus的性能发挥。与Rambus搭配的应该是Intel的下一代处理器：Willamette。Willamette将是Intel的最后一款32位的处理器，采用四条并行的100MHz总线，使系统总线速度达到400MHz。Intel唯一的期望是当Willamette上市时Rambus的价格能够至少变得平易近人一点。

AMD则是DDR SDRAM的支持者。DDR SDRAM对现有的SDRAM进行了改进，使其能够在一个时钟周期的上升沿和下降沿都传送数据，从而使工作频率可以达到PC133 SDRAM的2倍，即266MHz。更新的内存标准QDR SDRAM也已研制成功，工作频率将达到533MHz。虽然DDR SDRAM在效能上不及Rambus，但它拥有低成本的优势。希望一直和Intel作对的AMD，走好。

图形核心与显存带宽

现在的显示卡已经能把二维处理能力发挥到极限，但是图形核心的三维处理能力，太弱。

看过Final Fantasy VIII动画的人一定会惊叹于其中的女主角，甚至连一个非常细微的表情也能非常细致地表现出来。但这是AVI动画。据说，为了构建女主角的3D模型，Square用了近百台SGI工作站。近百台，还是SGI工作站。即使不谈建摸，仅说如果游戏中要以即时运算的方式来生成这样一个人的话，最起码需要

Voodoo5 9000，就是那个32块VSA-100的东西。所以，游戏中的女主角和动画中的女主角天差地别。

我们的要求是希望显示器里的世界能够更真实。我们希望走到一堵墙前能够更清楚地看到墙的细节，我们希望看到很真实的人，哪怕一个细微的表情，一个细微的动作。现在的图形系统，还差得太远。

相对于CPU的高速来说，目前的PC系统的图形核心实在是一个瓶颈。近几年，3D处理能力飞速的发展，但这只是开始，还远没有到尽头。终有一天，在显示器上将会出现一个非常真实的世界。

目前的显示系统还有一个瓶颈中的瓶颈：显存的速度与带宽。这已经成为显卡发展的制约因素之一。最典型的例子是GeForceSDR，它在32位色下的性能下降非常明显。其他一些显卡如Savage4和TNT2 M64也存在这样的问题。由于SDRAM的速度实在难以提高，解决这个问题主要有三种方法：第一种是用高速显存，如GeForceDDR。第二种是用多芯片方案，如Voodoo4/5，ATI Rage Fury MAXX。第三种是内嵌显存，如Glaze3D。当属第三种方案最佳，只是会提高成本。

结合前面的瓶颈一来看，SDRAM实际上成了阻碍系统内核性能提升的罪魁祸首。

外存储器

个人一直觉得外存储器是系统的最大瓶颈。这里的外存储器指的是硬盘，CD-ROM，CD-R等。

硬盘的慢，是相对于内存来说的。目前大多数电脑都没有配置太大的内存，而Windows的虚拟内存的大量使用严重拖累了系统性能。特别是Windows2000对于内存的要求相当高，不知道有谁像笔者一样64MB内存在用Windows2000，那感觉真是……就听到硬盘在狂叫，我真是怀疑我的酷鱼硬盘会不会提前阵亡。

CD-ROM的慢，在安装各种应用程序和系统时特别明显。一套1GHz的系统安装Windows2000并不会比一套500MHz的系统快，特别是对于经常要进行视频采集或者需要进行大量数据转移和备份工作的人来说，CD-R、CD-RW等设备可是真正的慢，除了等待还是等待。

当然，我们不可能要求外存和内存一样快。实际上，从当初的磁带磁盘到现在的硬盘速度已经有了飞跃。但是人总是贪心的，什么时候复制一张光盘只需要10秒钟？刻录一张光盘只需要一分钟？我们有SCSI、RAID，将来还会有USB2.0，IEEE1394。SCSI和RAID确能大幅提高性能，但普通用户消费不起。而对于CD-ROM和CD-R等光介质存储器，目前还没有很好的办法来提升速度。更新的存储器还在实验室里。在今后的很长一段时间内，我们仍然不得不忍受着大大慢于内存速度的外存速度。

网络速度

Internet本该是高速公路，如今却比羊肠小道还羊肠小道。浏览国内的网站还可以算是公路，一跑到国外，就变成了弄堂。就算在国内，下载软件尚有些吃力，还想要及时播放电影，或者开视频会议？

高速、宽带的网络是今后发展的方向。现在的网络速度远远不能满足人们的需求，解决方案有三种：ADSL、Cable Modem和DDS数字卫星系统。

ADSL的全称是“非对称数字用户线路”，使用滤波器和ADSL Modem完成数字信号与模拟信号的转换，能够提供8Mbps的下载速度和640Kbps的上传速度，目前已经在一定范围内普及起来。然而ADSL有个最大的缺陷，就是对线路的要求很高，现在的传统电话线路需要改造成光纤才能够达到这样高的速度。而且ADSL还要求两个通信端的距离不能够太大，所以隔一段距离还要建一个中转站，这极大地阻碍了ADSL的普及。

Cable Modem则采用了另一种方式：利用有线电视网络。使用Cable Modem时需要用一个分路器把网络信号和电视信号分离，然后通过一块网卡与计算机连接，达到10Mbps的速度。但是，Cable Modem也有一个致命的缺点：10Mbps的速度是由一个区域内的用户所共享的。所以，如果你住的地方上网的人比较多，那么速度可能变得很慢很慢。

至于DDS数字卫星系统，它正在由美国Hughes公司研制，通过卫星下载数据，采用另外一个附加装置进行上传，比如ADSL。至于它的速度嘛，对不起，我也不知道，想来不会比CPU还快吧。:-)

可以看出，网络速度最大的瓶颈在于一条小小的电话线。ADSL的方法是改造目前的电话线，Cable Modem和DDS数字卫星系统则是使用另外的传输线路。根据笔者分析，最可能短时间内取代现在的56K Modem的当属Cable Modem，特别是在现在有线电视已经比较普及的情况下。而且，使用Cable Modem的资费也比较低。而最有前途的莫过于DDS数字卫星系统了，只是，只是，不知道十几年后还是几十年后DDS才能真正走进寻常百姓家呢？

我们的系统中竟然还存在着这么多的瓶颈，解决任何一个，都比把CPU频率再提高个100MHz来得有意义的多。所以我们应该冷静地进行分析，不能被厂商的一些恐怖的数字所迷惑。哪天我们的系统能够不再有瓶颈，最起码能够最大限度地减弱瓶颈效应？希望这不是梦。



VSA体系综述

广州 cho

VSA是Voodoo Scaleable Architecture的缩写，是3dfx公司最新的图新芯片体系，具有很高的扩展能力，能够在一块图形卡上实现从双芯片直到32芯片的SLI。简单来说，其实就是3dfx的单图形卡多芯片SLI体系。而VSA-100，即原来的Napalm，则是这个VSA体系的第一块图形处理器。

芯片部分：

从目前3dfx公布的资料来看，单枚的VSA-100在性能上相对于nVidia的GeForce256没有任何明显的优势：

全整合的128位2D/3D/视频加速器
1400万只晶体管，0.25e（enhanced，增强的）微米的六层技术制造
166或者183MHz的图形内核时脉（根据所使用的内存类型而定）
双渲染流水线，每条渲染流水线都具备两个纹理模块（这个似乎还没有确定，有另一种说法：每条渲染流水线只有一个纹理模块。）
填充速率每秒333百万到367百万像素（包括多纹理处理）
内建的350MHz RAMDAC（也许400MHz的RAMDAC）
32-bit RGBA渲染，24-bit浮点Z轴及W轴缓冲
8-bit模板缓冲
32-bit，最高2048×2048的纹理
估计会采用128bit的内存界面
单VSA-100芯片可以最高支持64MB的卡上SDRAM/SGRAM图形内存，也有可能采用DDR SDRAM/SGRAM。
支持PCI 2.2及AGP 2x/4x、SBA（边带寻址）、DME（主内存直接执行）。
最高分辨率：2048x1536@85Hz

3D加速特性：

单周期，一次完成多纹理贴图（Single-pass, single-cycle multitexturing）
单过程，单周期凹凸映射（Single-pass, single-cycle bump mapping）
单过程，单周期三线性过滤（Single-pass, single cycle tri-liner filtering）
每像素mip-mapping以及阿尔法混合
8-bit调色板模式纹理支持（确保在不损失任何性能的前提下，拥有高度的游戏兼容能力）
基于表格以及像素的雾化
三角形的strips及fans（这样的处理就无需给邻近的三角形都发出其每一个顶点的信息，而只需用一个具备所有三角形顶点基因的数据就可以定义它们了，有助于减轻内存总线的带宽。）
动态环境纹理贴图（Dynamic environmental texturing）
支持DX6，DX7以及OpenGL 1.2中所有格式的纹理色彩混合
DXTC以及FXT1纹理压缩支持

软件支持：

3DAPI方面，提供DirectX、OpenGL以及Glide的支持（新的ICD OpenGL被允诺可以在专业软件中使用）。

操作系统方面，支持Windows 95、98、NT 4.0、Windows 2000，不过，对Windows Millennium的支持情况还不清楚。

芯片工艺的问题

引起我们注意的第一个问题就是VSA-100芯片的0.25微米制造工艺。要知道，在今年的第一季度，所有的竞争者都将转向0.18微米的制造工艺。S3的Savage2000已经采用了0.18微米的工艺，而nVidia的GeForce256 GPU也采用了比0.25微米工艺更精密的0.22微米来制造。3dfx公司的CTO，Scott Sellers在回答国外著名硬件及游戏站点Thresh's FiringSquad的时候解释

道："nVidia采用的是5层金属0.22微米制作工艺，其初衷是为了获得更小的芯片封装面积以及更低的耗电量。而采用6层0.25e的微米制造工艺以后，3dfx就能够在保证产量的前提下，缩小封装并且在同样的面积里塞进更多的东西。"

但是，为什么3dfx会在VSA-100里采用多达1400万只晶体管呢，你一定对此感到很惊奇吧？我们知道，S3的Savage2000拥有1200万只晶体管，而Savage2000的渲染流水线与3dfx的VSA-100非常相像：都是双渲染流水线，每条流水线都具备两个纹理处理模块。不过，Savage2000可是拥有一个内建的几何处理单元，而VSA-100则不具备内建的几何处理单元。另外，从目前公布的数据来看，就单芯片而言，VSA-100的填充速率似乎不是Savage2000的对手。可以说，VSA-100的晶体管数目数量并没有对其性能起到什么大的作用。

内存的带宽及界面

VSA-100提供了极佳的填充速率，如果再在一块卡上使用多块VSA-100芯片的话，那么，所能够提供的填充速率将会更高。随着填充速率的暴涨，内存总线的消耗量也随之跳升。如果本地图形内存能够提供的带宽无法满足其要求的话，那么填充速率的潜力将只成为纸面上的数字而永远不会成为可用的性能。内存无法在制定的时间片里提供必须的数据量，将会导致明显的性能下降，无法在高分辨率下获得具有优势的帧速。本地图形内存的类型将是一个问题，这对于VSA-100所支持的32位渲染模式来说尤其重要。然而，现在3dfx已经有了一个可行的解决之道：这就是新版本的SLI技术，它可以为我们出色地解决内存总线的占用问题。每块VSA-100只需完成其每帧中需要负责的屏幕线部分，这样一来，就可以使得内存带宽的占用率相对来说变得更低。正因为这样，每块VSA-100芯片只需要128位的内存总线就能满足其要求了。

另一方面，VSA-100对DDR SDRAM/SGRAM的支持并不明朗。也许在新的VSA芯片出现之前，DDR内存对于3dfx来说还不值得去考虑。VSA的特殊体系可以让3dfx无需任何新的技术革命，就可以从容地降低其售价。

需要指出的是，VSA的内存总线频率将如我们所看到的Voodoo3那样，是与图形内核的速度一样的。

T-buffer与VSA SLI

从3dfx发布的产品资料中我们可以看出，其普通级产品主要有Voodoo4 4500、Voodoo5 5000、Voodoo5 5500以及Voodoo5 6000。

Voodoo4 4500由于只有单枚VSA-100芯片，在速度以及缓冲方面都无法满足T-buffer的要求，因此，它并不能实现数码合成特效以及全场景抗锯齿。确切地说，Voodoo4 4500应该是Voodoo3 3500的合适替代品，实际上，从它179美金的预发布价格以及性能规格也可以看出这一点。跟V3 3500不同的是，Voodoo4 4500还提供了32位的3D特征以及DXTC、FXT1纹理压缩等功能。

Voodoo5 5000以及Voodoo5 5500由于具备了双VSA-100，因此，从V5系列开始具备了实现T-buffer的运算能力。不过，要实现T-Buffer，还必须具备足够的缓冲及带宽。而V5 5000只有32MB的板上显存，这将意味着V5 5000在某种程度上来讲是一块鸡肋。V5 5500配备了64MB的卡上显存，每块VSA-100芯片都可以有32MB的显存以及独立的128bit的内存总线带宽供使用，可以这么说，在主流市场上VSA体系的显示卡只会有V4 4500以及V5 5500真正地流行。而Voodoo5 5000只能勉强实现16bit或者24bit模式、缓慢的T-buffer数码特效以及全场景抗锯齿罢了。

那么，T-buffer到底是什么，它是如何实现的呢？简单地来说，T-buffer是针对一个场景被显示之前，透过储存以及结合多次渲染来运作的一种缓冲技术。在T-buffer下的支持下，可以实现全场景抗锯齿以及各种数码特效：Motion Blur（运动模糊）、Depth of Field（原野景深）、Soft Shadows and Reflections（柔和阴影和倒影效果）。可以说，T-buffer就是VSA的灵魂，也是其主要标榜的功能之一（另一个是FXT1纹理压缩技术）。

全场景抗锯齿。3D空间中的阶梯式锯齿主要是由于多边形像素化造成的，这在颜色对比强烈的时候尤为明显。T-Buffer透过对场景在2D空间的X、Y轴方向上进行super-sample（超级取样，对邻近的4个像素进行采样，需要4倍的性能、帧速率以及帧缓冲），从而消除明显可见的锯齿。全场景抗锯齿主要针对的是物体边缘的锯齿，而非纹理。纹理的精度可以透过双线性/三线性过滤以及更加有效的纹理压缩技术来解决。全场景抗锯齿被认为是唯一一个无需软件支持，就可以实现的T-Buffer功能。全场景抗锯齿的缺点是导致文本字体跟背景之间的界线变得模糊。3dfx似乎还没有就此问题提出什么解决的办法。不过，就我所知，苹果以及微软都有一套在桌面下实现高分辨率字体的显示专利技术（实现的方式大同小异），希望3dfx也能够正视此问题，找出解决之道。

Motion Blur（运动模糊）以及Depth of Field（原野



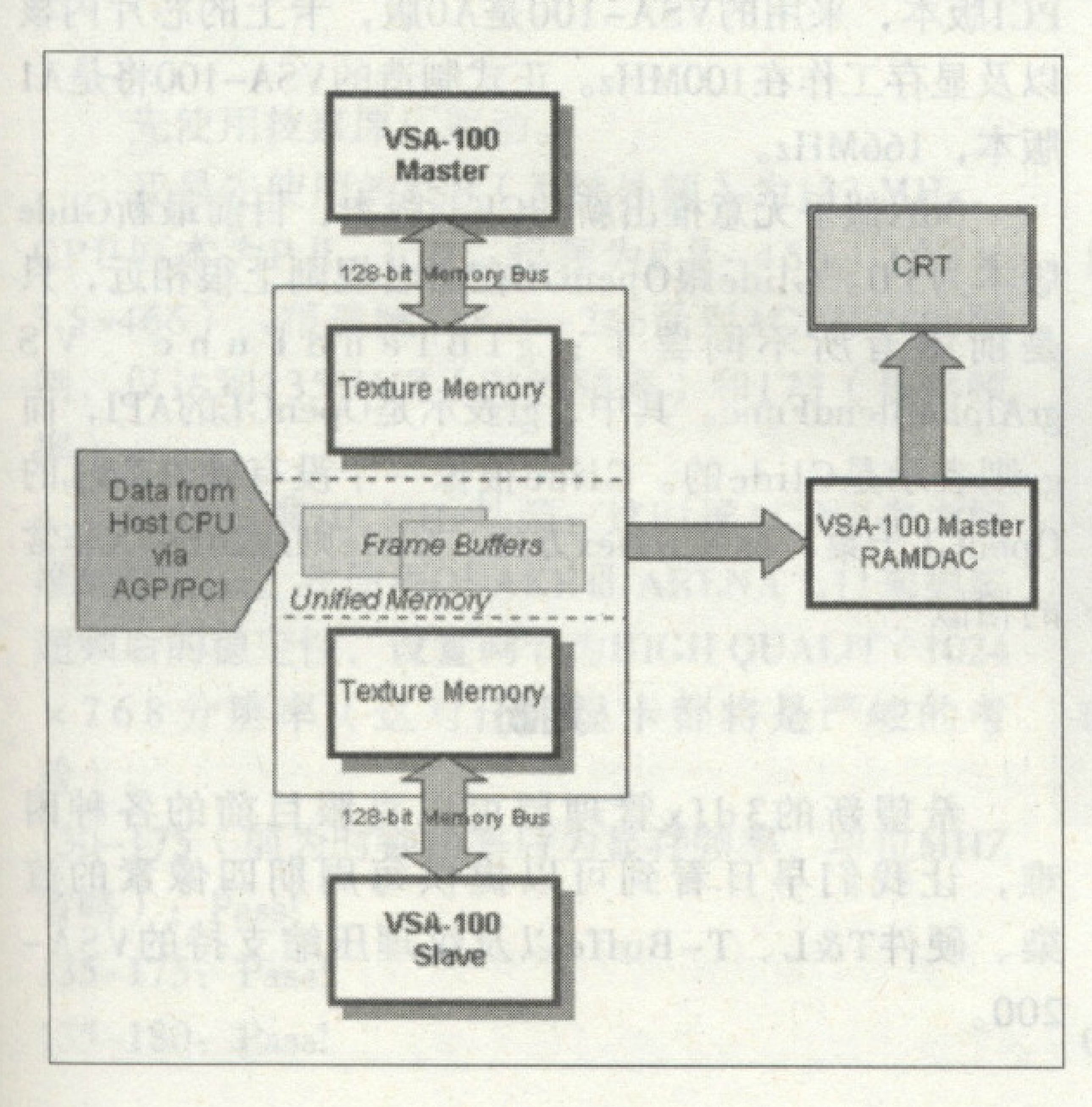
景深）可以并称为两种模糊。Motion Blur主要是针对某个或者几个独立的“物体”出于渲染气氛的要求，从而由程序员编写特定的代码，使其在人的视觉神经中产生重影效果。而Depth of Field则是为了追求镜头对焦效果的一种花俏玩艺，主要的应用场合应该是在过场动画，比如N64中的实时3D动画。看来，这两种模糊如果应用于TV GAME的话，将会更具用武之地（还记得当初3dfx跟世嘉之间的合作吗）。如果只在PC上应用的话，就必须非常小心地处理才行。

Soft Shadows以及Reflections（柔和阴影和倒影效果）可以看作为继环境凹凸纹理映射（发明人是以Glaze 3D震惊业界的Bitboys，后来Bitboys把该技术转让给了微软，并加入到Direct X6中，目前市场上只有Matrox的G400能实现该功能）后的又一重大3D画面品质增强技术。

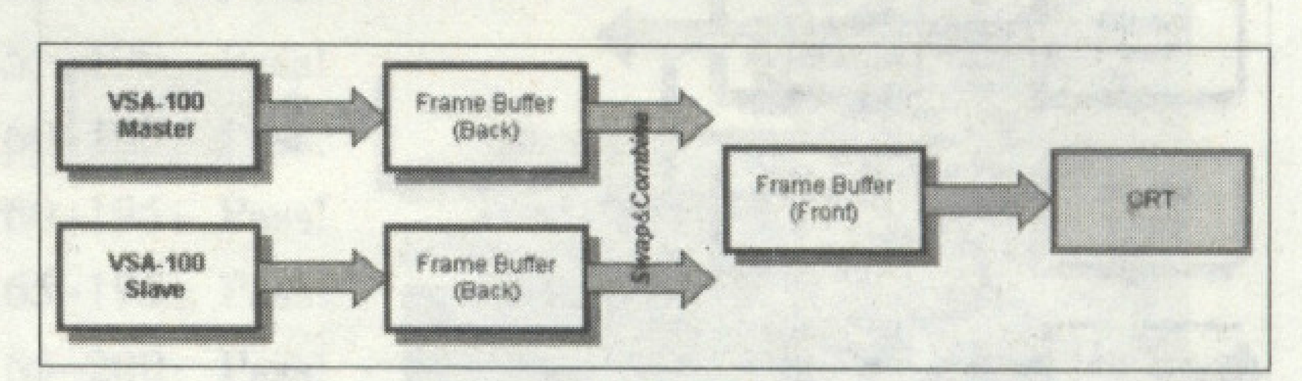
柔和阴影，Soft Shadows。采用模板缓冲，是阴影以及釉面实现的缺省方法，这种方法一般难以获得高品质的模糊纹理感。开发人员可以透过T-buffer的Soft Shadows来改变阴影，从而实现与环境气氛相配合的阴影效果。该技术可以把多光源也考虑进去，这样，就可以创造出一个漂亮的全光照效果场景。

柔和倒影，Soft Reflections。Soft Reflections允许开发者在使用T-buffer的情况下，可以设定物体的表面类型，并且可以调节表面的倒影属性。如此一来，就可以在大理石上，出现悬着壁画在真实倒影以及有壁画本身跟周遭光源所产生的黑影，而在这个倒影上，我们还可看到大理石的纹理。

双VSA-100芯片所组成的模块图：

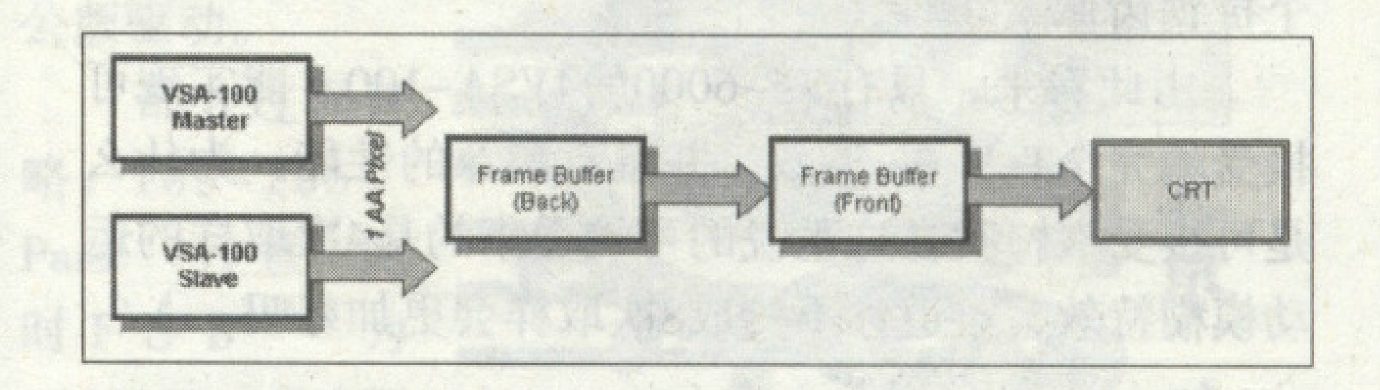


如果不是使用T-buffer的话，它对图像的处理方式基本上跟以往的SLI一样（虽然实际上会有一些不同），如下图所示：



大家可以看到，每个VSA-100芯片都拥有独立的128bit内存总线，所有数据都由两条总线分别输送到两块处理芯片上。每个处理器都只需执行传输来的那部分数据（最多占总体的一半）。如此一来，就可以减缓对内存总线带宽的压力。

如果打开T-buffer的话，其情形就有所不同了：



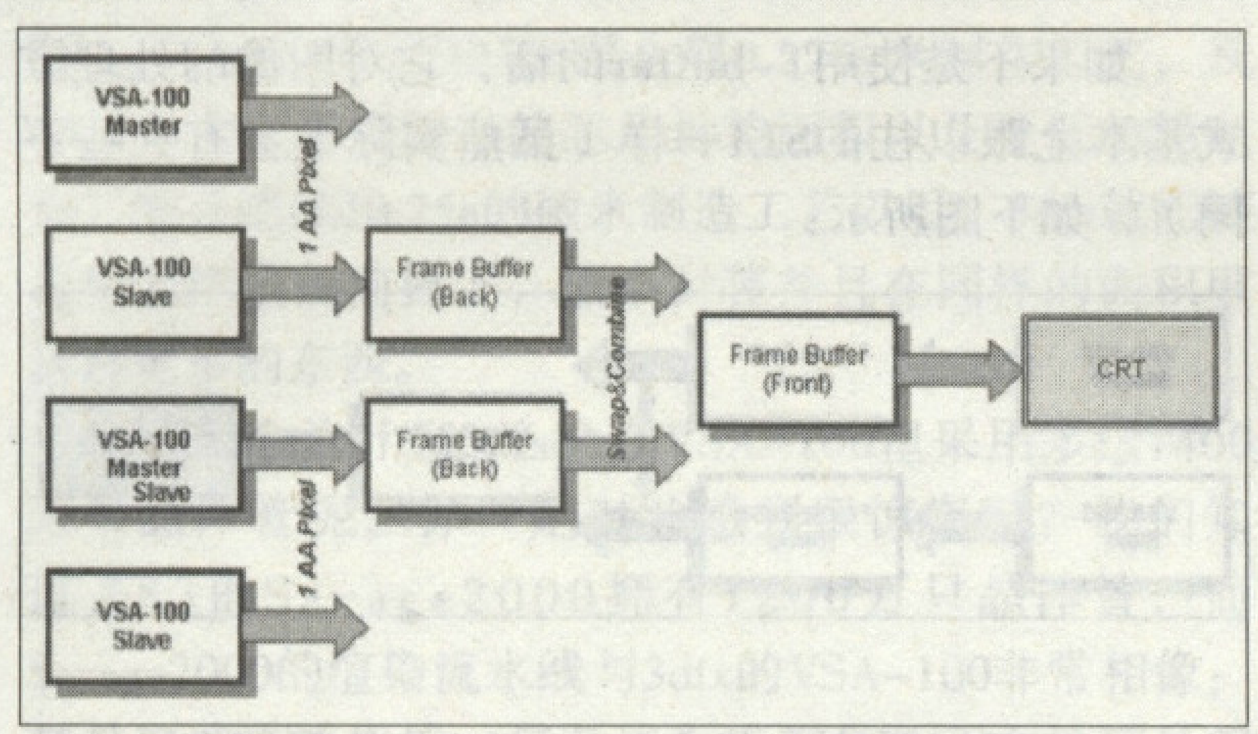
在T-buffer下，在一幅画面被显示于屏幕之前，必须经过几种不同的方式来把画面按照特定的条件进行混合。换句话说，就是对一个像素的生成需要几个样本像素或者子像素。由于全场景抗锯齿并不依赖于软件，下面，我们就用它来作为例子来讲述吧。

要建立一个抗锯齿像素，就需要对几个像素进行取样或者获得子像素，也就是获取邻近像素的彩色值。从这些像素上获取一个偏移量供需要抗锯齿的像素使用。然后，像素样本的颜色被混合在一起，这样，我们就可以得到抗锯齿像素的颜色了。由于采用多纹理贴图体制的VSA-100只能每次建立一个像素，所以3dfx决定在双VSA-100的配置上，采用1×2的MASK方式来实现全场景抗锯齿。

换句话说，就是在V5 5000/5500上，每个抗锯齿像素都是由两个像素样本或者两个子像素获得的。

对于Motion Blur以及Depth of Field来说则需要4个样本像素或者4幅样本帧才能生成一个显示像素或者一个显示帧。其结果是从用户的角度看来，在双VSA-100搭配上，除了1×2 MASK的全场景抗锯齿以外，就无法再实现其它T-buffer特效了。只有在游戏不采用多纹理贴图的情况下，才能在双VSA-100上，获得满意的完全T-BUFFER特效性能。

在2×2的全场景抗锯齿下，每个抗锯齿像素都是由4个样本像素或者4个子像素生成的。根据简单的公



式运算，我们可以得出，在2×2 MASK的情况下实现全场景抗锯齿，将需要消耗每秒83百万到92百万像素的填充率。在四个VSA-100的配置下，如果采用多纹理贴图，由于每对VSA-100能在每个周期生成两个样本像素，所以每对VSA-100需要两个周期才能生成一个抗锯齿像素。

由此看来，只有V5-6000的4VSA-100才能实现可接受的完全T-buffer特效，并且有满意的性能。为什么是可接受呢？我在这里说的可接受指的是4次取样的运动模糊特效，难道你不赞成8次取样会更加好吗：）？

DXTC与FXT1

要实现2K×2K的纹理支持，就必须采用纹理压缩技术。那么，FXT1跟微软的DXTC有什么不同呢？简单地说，FXT1能够在同一块纹理上采用4种不同的压缩运算公式（方法）。

而DXTC则只能采用一种。这意味着DXTC在某些情况下可以工作良好，不过当纹理具备丰富的色彩并且有较高的对比度时，DXTC将会损害纹理的品质。

而对于FXT1来说，它会对纹理某个部分的信息进行分析，并且使用纠错运算公式进行修正，将不会损害纹理的品质。

VSA-100提供了DXTC与FXT1的完全支持。

关于硬件T&L的实现

目前，有两种关于3dfx实现硬件T&L方面报道。

第一个实现方式：根据一些非3dfx官方渠道的消息指出，3dfx正在致力于研究如何使用一块来自Mitsubishi（日本三菱）外置式的几何处理器IMPAC-GE。就目前而言，要实现该外置式几何处理器的关键主要在于其驱动程序的支持而已。采用外置式几何处理器的好处是较低的开发成本。因为IMPAC-GE已经完成了设计，并且已经在专业图形市场服役超过一年时间了（这同时也说明，这是一个经得起考验的解决方案）。

而第二种方法就是，3dfx在其VSA-100芯片中进行一系列的改动，从而在其中加入几何处理单元。这种方法的缺点很明显：需要大量的资金用于开发、设计以及检查，因为万事开头难呀（当然，这里指的情况是3dfx依然没有对芯片内置T&L的技术进行开发的情形）。但是这种方法对于提高芯片本身能力，有着莫大的好处（至少在性能方面可以得到一个质的飞跃）。要知道，VSA体系的一个重要特征就在于它的可伸缩性，换句话说，就是可以在一块卡上，安置多枚图形处理器。如果在这些图形芯片的内部集成几何处理能力的话，这将意味着我们将拥有一台在AGP总线上的超级计算机。届时，唯一阻碍其发展的将是电源的供应以及PCB电路板的剩余空间了。

我们目前还无法确定3dfx会采取何种途径来实现T&L，不过，时间会证明一切。按照3dfx公司CTO，Scott Sellers的说法："3dfx将具备硬件T&L，前提是它得成为市场上的重要因素。"

其它情况的简述

尽管每个VSA-100都拥有内建的RAMDAC，不过，当采用多VSA-100的时候，只有MASTER VSA-100的RAMDAC会被使用。不使用外置T-BUFFER的原因是可以节省成本，更容易控制VSA-100的各项功能。

在2D情况下，只有一块VSA-100芯片被使用。

在德国汉诺威的CeBit2000上半公开展出的V5 5000 PCI版本，采用的VSA-100是A0版，卡上的芯片内核以及显存工作在100MHz。正式制造的VSA-100将是A1版本，166MHz。

3dfx似乎无意推出新的Glide版本，目前最新Glide版本为3.0。Glide跟OpenGL在命名规则上很相近，只是前缀有所不同罢了：glBlendFunc VS grAlphaBlendFunc。其中，gl表示是OpenGL的API，而gr则表示是Glide的。Glide很像一个没有硬件T&L的OpenGL子集。而在vertex方面，Glide则跟DirectX非常的相似……

期盼

希望新的3dfx管理层可以克服目前的各种困难，让我们早日看到可以提供每周期四像素的渲染、硬件T&L、T-Buffe以及纹理压缩支持的VSA-200。



板卡：技嘉GA-GF2560以nVidia的GcForce 256为核心，显存为32M SDRAM。该显卡与其他厂商同类产品最大区别是采用了GIGA一直以来的蓝色PCB，而诸如采用了公板设计等则不足为奇。双面SDRAM显存用的是Elite MT-5.5T芯片，尽管使用了著名品牌，但5.5ns的芯片使我产生质疑：超频性能会如何呢？不过后来发现我错了（见后文）。板载风扇并非创新采用的那种高档台湾热力学风扇，而是类似于X86的超频风扇，噪音极小。

超频：GIGA公司提供的驱动中包含了一个可提供超频功能的选项Hardware Opition（如图1），它还提供了超频后预测试的功能，很有用！省去了系统死机后重启进入安全模式修改的麻烦。但Core Clock（内核频率）最高仅能设置为140MHz，作为板卡制造大厂，如此保守的做法是为了保护用户的利益，是可以理解的。在使用了最新版本的PowerStrip后，显卡性能被完全榨取出来了：）

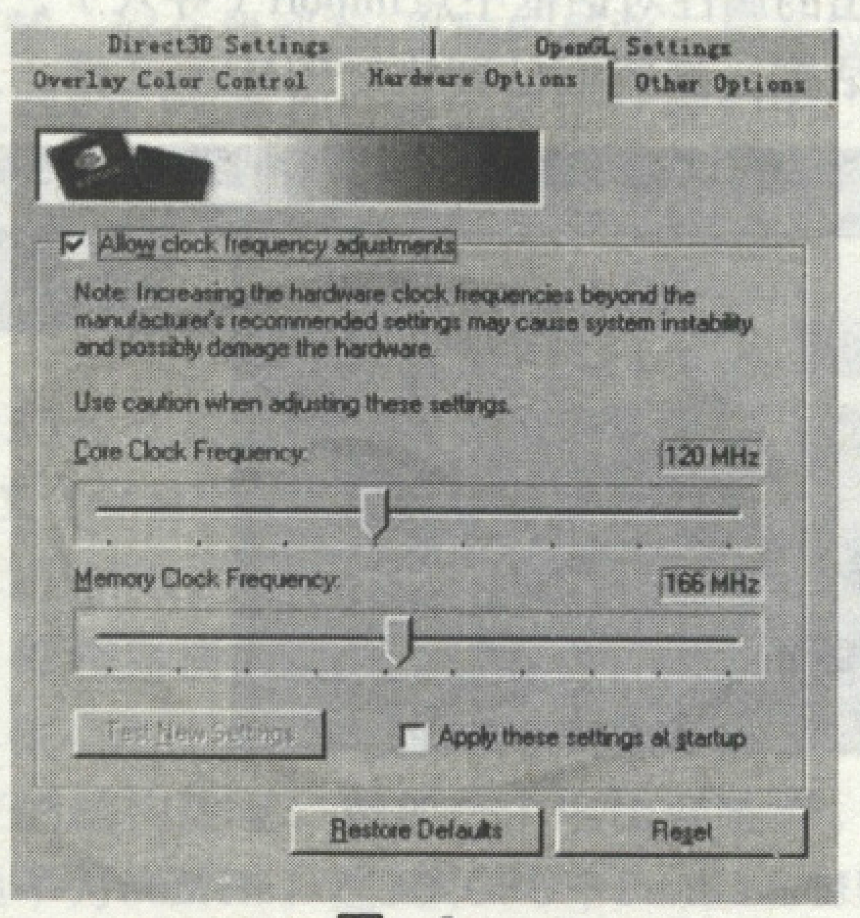


图 1

先使用技嘉原厂驱动。

我最先使用的FSB（系统外频）为133 MHz，CPU原本为PⅡ-350，超频为PⅡ-466（133×3.5=466）。很遗憾GeForce256受到AGP频率的限制，仅达到135MHZ（时钟频率）和175（显存频率）。

改用标准100MHz外频：这时候AGP频率为标准的66MHz。我使用QUAKEⅢ ARENA 1.11来测试超频后的稳定性，设置调节为HIGH QUALITY 1024×768分辨率（这对任何显卡都将是严峻的考验）。

130-175（前为时钟频率后为显存频率，单位MHZ省略）：Pass!
135-175：Pass!
135-180：Pass!
140-180：Pass!
150-185：Pass!
155-185：Pass!
155-190：Pass!
160-190：Pass!
160-195：Pass!
165-195：Pass!
165-200：Pass!
165-205：Pass!

系统在165-210的时候终于死机！曾尝试170-190但失败。

再使用3.75公版驱动。

部分过程省略，165-205：Pass!（注意：此时FSB为133MHz,AGP频率为89MHz）

此结果出乎我的意料，如此高的AGP频率竟然稳定？！我原本以为假如使用66MHz AGP频率的话会有更出色的表现，但没成功，结果完全一样。

公版驱动就是好！！！

GIGA的驱动与其他许多厂商自制的驱动一样，很明显能看出公版驱动的影子，版本信息一目了然。

测试：

系统配置：PⅡ466 CPU
ASUS P2B主板
KINGMAX PC-133 128MB RAM
MAXTOR 9代20.4GB硬盘（5400RPM 2MB BUFFER）
中凌YAMAHA 724A声卡

QUAKEⅢ ARENA（Ver 1.11）：

Normal品质下随分辨率提高速度下降很少，16bit色下GeForce256仍是王者！High Quality品质下随分辨率提高速

Normal (16bit render 16bit texture)	
640x480	69.5 fps
800x600	68.6 fps
1024x768	62.2 fps
High Quality (32bit render 32bit texture)	
640x480	68 fps
800x600	59.1 fps
1024x768	40.3 fps

度下降很明显，尤其是1024×768下40.3fps的成绩充分说明1024×768 32bit色深渲染仍是显卡的“鬼门关”，SD版本GeForce256无法突破这一极限，因此DDR版本的GeForce256尽管售价昂贵但仍吸引了不少玩家的目光。

3DMark2000：

3DMark2000无疑是目前最热门的玩家测试程序，它不仅提供了对微软DX7的完全支持和优化且包含了

3DMark Result:	3435	3D marks
CPU Speed:	218	CPU 3D marks
Game 1 - Helicopter - Low Detail:	69.1	FPS
Game 1 - Helicopter - Medium Detail:	48.7	FPS
Game 1 - Helicopter - High Detail:	24.0	FPS
Game 2 - Adventure - Low Detail:	76.1	FPS
Game 2 - Adventure - Medium Detail:	42.8	FPS
Game 2 - Adventure - High Detail:	25.5	FPS
Fill Rate (Single-Texturing):	284.6	MTexels/s
Fill Rate (Multi-Texturing):	473.2	MTexels/s
High Polygon Count (1 Light):	7390	KTriangles/s
High Polygon Count (4 Lights):	3338	KTriangles/s
High Polygon Count (8 Lights):	1761	KTriangles/s
8MB Texture Rendering Speed:	229.9	FPS
16MB Texture Rendering Speed:	191.5	FPS
32MB Texture Rendering Speed:	106.3	FPS
64MB Texture Rendering Speed:	Not enough AGP memory	FPS
Bump Mapping (Emboss, 3-pass):	119.8	FPS
Bump Mapping (Emboss, 2-pass):	159.1	FPS
Bump Mapping (Emboss, 1-pass):	268.3	FPS

对T&L（转换和光照）的支持。

结论：尽管SDRAM版本的GeForce256性价比不高，但我们欣喜的看到GIGA这款GeForce256优秀的超频性能。要知道它板载内存仅为5.5ns。工作在89MHZ AGP频率下，测试过程中我用手探测过板卡温度，相当高但相当稳定。得益于GIGA优异的制作工艺，我想：若是售价再便宜一些此显卡将有更乐观的前景。

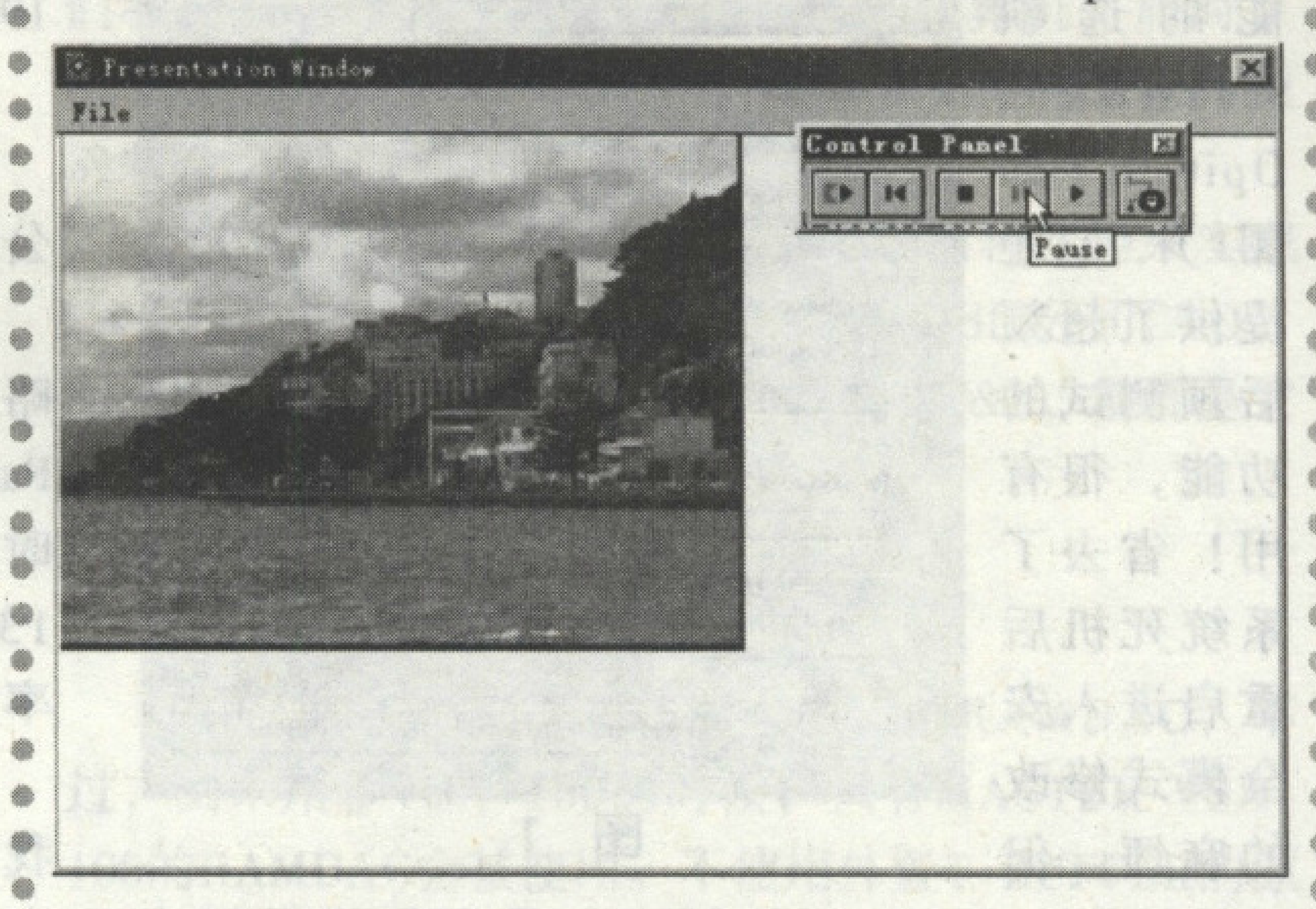
（上接34页）

Editor面板中选择Preview Range，点确定，再点保存就行了。AVI到MPG的格式的转换同上。

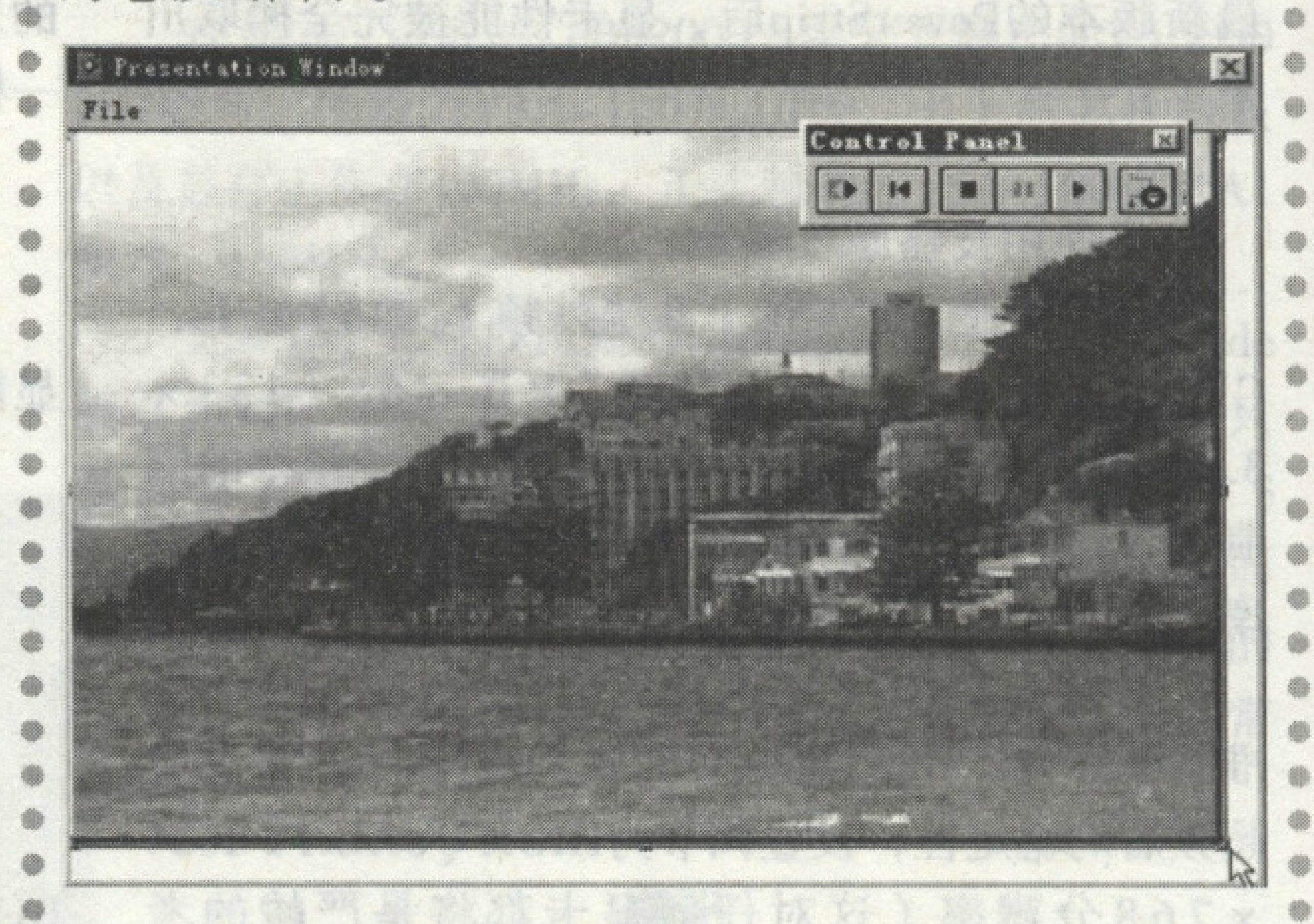
你的电脑最好要快一点的,不然几十分钟的内容一天都转不完，可会等死你的!

好了，假设我们已经将VCD片断转化成了MPG文件，下一步就是如何在Authorware中调用了。

打开Authorware，将一个电影图标拖到你的作品中，调整好其在流程线中的位置，双击电影图标。在弹出的属性对话框中点Import（导入），出现一个文件对话框，选我们已转化好的MPG文件，点Import，再



击OK回到流程线，这时我们在工具栏上点Control Panel，打开控制面板，单击Play，就能看到我们想看的电影画面了。



如果希望加大电影画面，可点控制面板上的Pause（暂停），然后可用鼠标拖动电影四周的小方框，调整电影的尺寸。

至此我们就在Authorware中调用了由VCD转化的电影文件。



优化我们的CPU芯片——Intel系列

黑龙江　飞仔

windows 2000已经发售了，如果你想让这种全新的桌面操作系统工作在主频较低的CPU上，那真是恶梦，你会找到286电脑的感觉。现在应该做的是优化电脑的CPU芯片，该怎样优化我们的CPU呢？

Pentium MMX CPU（P55C）

英特尔P55台式机处理器共有3种主频，分别为Pentium MMX 166MHz、Pentium MMX 200MHz、Pentium MMX 233MHz，这是第一种采用了57条MMX指令集的CPU，处理器使用0.35微米制造工艺，采用双电压，即CPU核心电压与I/O电压分开调整，这就要求主板进行相应的结构改变，增加一个电压调整器。它的系统总线频率为66MHz。这3款CPU中Pentium MMX 166MHz的CPU最好超频，因为166MHz的CPU有没锁倍频，Pentium MMX在超频状态下浮点运算能超过AMD K6，黑色麻点的原包MMX几乎100%能超频，但因处理器使用0.35微米制造工艺，超频后CPU温度很高，所以超频空间不是很高，在Socket 7的架构下Intel配合这种CPU的芯片组是Intel 430TX，它最高支持83MHz外频，所以这几种CPU的推荐超频值是：

CPU	内频	外频	正常电压
Pentium MMX 166MHz	2.5	66	2.8V
Pentium MMX 200MHz	3	66	2.8V
Pentium MMX 233MHz	3.5	66	2.8V

CPU	状态	推荐	CPU电压
mmx 166MHz	未锁频	83 x 3.5=291MHz	2.8v-2.9v
mmx 166MHz	锁频	83 x 2.5=207MHz	2.8v
mmx 200MHz	锁频	83 x 3=249MHz	2.5v-2.8v
mmx 233MHz	锁频	83 x 3.5=291MHz	2.8v-2.9v

软件优化

微星出品的SoftCooler Ⅱ降温效果好,稳定。

Monitor软件用于430TX芯片组的主板降温软件效果一般。

Klamath

英特尔Klamath台式机处理器共有3种主频，分别为Klamath 233MHz、Klamath 266MHz、Klamath 300MHz，它是Pentium Ⅱ系列的第一款处理器。0.35微米制造工艺，系统总线频率为66MHz，倍频分别为3.5、4、4.5。带有512KB二级缓存，二级缓存工作频率是处理器时钟频率的一半。Klamath 233MHz所用的二级缓有256KB及512KB。工作电压是2.8V。它是第一个采用Slot 1架构的处理器，0.35微米制造工艺较为落后，超频后的CPU温度很高，Klamath 266MHz、Klamath 300MHz后期有改良为0.25微米制造工艺的处理器，超频性能大大增强，在Slot 1架构下Intel配合这种CPU的芯片组是Intel 440LX、Intel 440BX系列，440LX为配合早期Klamath 233MHz的芯片组，最高支持83外频，440BX是为配合Klamath下一代的Deschutes的芯片组，最高支持153MHz外频，这几种CPU的推荐超频值是：

CPU	状态	推荐	最佳	CPU电压
Klamath 233 MHz	锁频	83 x 3.5=291MHz	100x3.5=350MHz	2.8v
Klamath 266 MHz	锁频	83 x 4 =249MHz	100x4=400MHz	(.35)2.8v (.25)2.0v
Klamath 300 MHz	锁频	83 x 4.5=291MHz	100x4.5=450MHz	(.35)2.8v (.25)2.0v

软件优化

微星出品的SoftCooler Ⅱ降温效果好，稳定。

SoftFSB版本1.7f、G1

鼎鼎大名的超级软超频工具！相信所有的硬件发烧友们都知道。支持PLL-IC，修正了前一版本的错误，更加成熟和完善。

CPU BOOST版本1.03

软超频工具！自动找到频率振荡晶片型号，超越SOFTFSB！

Bus Racing版本1.3.1

微星主板专用的软超频程序Bus Racing

WCUPL2版本1.6

测试并修改CPU的L2 Cache的软件，似乎过于专业，但那些超频高手有福了。与著名的SoftFSB同出自一家公司。

Deschutes

英特尔Deschutes台式机处理器共有6种主频，分

别为Deschutes 266MHz、Deschutes 300MHz、Deschutes 333MHz、Deschutes 350MHz、Deschutes 400MHz和Deschutes 450MHz。这款处理器是Pentium Ⅱ系列中工艺较为先进的一款，它运用改良后的0.25微米技术，2.0v内核电压，系统总线频率达到了100MHz。在Slot 1的架构下Intel配合这种CPU的芯片组是440BX系列。Deschutes 350MHz未锁频的CPU编号为SL2SF。

这几种CPU的推荐超频值是：

CPU	内频	外频
Deschutes 266MHz	4	66
Deschutes 300MHz	4.5	66
Deschutes 333MHz	5	66
Deschutes 350MHz	3.5	100
Deschutes 400MHz	4	100
Deschutes 450MHz	4.5	100

CPU	状态	最佳	CPU电压
Deschutes 266MHz	锁频	100x4=400MHz	2.0V
Deschutes 300MHz	锁频	100x4.5=450MHz	2.0V
Deschutes 333MHz	锁频	100x5=500MHz	2.0V
Deschutes 350MHz	锁频/未锁	100X4.5=450	2.0V
Deschutes 400MHz	锁频	112X4=448	2.0V
Deschutes 450MHz	锁频	112X4.5=504	2.0V

软件优化

SoftCooler Ⅱ

SoftFSB版本1.7f、G1

CPU BOOST版本1.03

微星主板专用的软超频程序Bus Racing

WCUPL2

Katmai

英特尔Katmai台式机处理器共有4种主频，分别为Katmai 450MHz、Katmai 500MHz、Katmai 550MHz和Katmai 600MHz。Katmai比Deschutes增加了SSE（Streaming SIMD Extensions）指令，SSE指令重点在于增强CPU的浮点运算，还增加了一些MMX指令设置，提高了存储流。Katmai采用0.25微米制造工艺，2.0v 内核电压，其512KB的二级缓存外置于CPU的电路板上，采用SECC2封装，总线频率达到100MHz。

Katmai的超频能力比Deschutes有所增强，超频后温度较高，应控制好CPU的温度。

优化软件与Deschutes相同。INTEL在这种CPU上加装了序列号，如果不希望序列号被人看到，可用软件关闭。

CPU	内频	外频	电压
Katmai 450MHz	4.5	100	2.0V
Katmai 500MHz	5	100	2.0V
Katmai 550MHz	5.5	100	2.0V
Katmai 600MHz	6	100	2.0V

CPU	状态	最佳	电压
Katmai 450MHz	锁频	124x4.5=558	2.0V
Katmai 500MHz	锁频	133x4.5=598	2.0V
Katmai 550MHz	锁频	124x5.5=616	2.0V
Katmai 600MHz	锁频	103x6=618	2.0V

Covington

英特尔Covington台式机处理器共有2种主频，Covington 266MHz、Covington 300MHz，Covington是Celeron家族的第一代（编者按：就是老赛扬）。这种CPU采用Deschutes内核，0.25微米制造工艺，总线频率66MHz，它没有二级缓存，工作电压2.0V。物理接口为是Slot 1。

为减小制造成本这款CPU没有装L2缓存，整数运算表现很差，但浮点运算受影响很小。

CPU	内频	外频	电压
Covington 266MHz	4	66	2.0V
Covington 300MHz	4. 5	66	2.0V

CPU	状态	最佳	电压
Covington 266MHz	锁频	100x4=400	2.0V
Covington 300MHz	锁频	100x5=500	2.0V

软件优化

SoftCooler Ⅱ

SoftFSB版本1.7f、G1

CPU BOOST版本1.03

微星主板专用的软超频程序Bus Racing

WCUPL2

Covington因CPU没有装L2缓存所以超频能力很强。

Mendocino

英特尔Mendocino台式机处理器到本文结稿时共有6种主频，Mendocino300A到Mendocino 466（编者按：就是赛扬A），它有128KB的二级缓存，总线频率为66MHz，0.25微米的制造工艺，开始推出的是Slot 1架构Mendocino300A和Mendocino333，后来为节省成本推出的都是Socket 370系列，核心电压为2.0V。Intel配合这种CPU的最佳芯片组是Intel 810E、Intel 810L、Intel 810DC100。

CPU	内频	外频	电压
Mendocino300A	4.5	66	2.0V
Mendocino333	5	66	2.0V
Mendocino366	5.5	66	2.0V
Mendocino 400	6	66	2.0V
Mendocino 433	6. 5	66	2.0V

（下转49页）

硬件市场行情

YINGJIANSHICHANGHANGQING

中关村市场行情

近期的中关村行情仍然是波澜起伏颇为壮观。高端处理器的诞生引发了处理器市场新的一轮争夺战；由于本应是淡季的3、4月份市场竟然异常的火爆，使韩国的内存厂家措手不及，库存产品已是所剩无几供货量严重不足；在主板市场上Intel已经略显无力，对于i820芯片市场并没有太好的评价。新千年后的IT市场更加变得变化莫测，真是应了“不是我不明白，这世界变得太快”这句话。

行情分析

目前正值第一季度末，Intel的第一波降价行动已经结束，市场上的供货量也并不大，但是市场上CPU价格跌落却相当迅速。村内有朋友认为，这一现象和季度末各经销商因为都要冲业绩，所以市场上还充斥着部分水货及从OEM经销商处流出来的货，这样一来致使Intel的CPU虽然公司供货不多，但价格还是走低。对于AMD也有着类似的情况。现在散装的Athlon 550价格明显滑落，PⅢ500E、PⅢ550E等产品也有不同程度的降价。现在的整个CPU市场可以说充满了水货和OEM，市场价格十分混乱。Intel与AMD最近的交手范围也开始转移到了高端处理器上，但是低价的个人计算机也永远是双雄争夺的焦点，Intel近期将为这档市场推出新款赛扬处理器，时钟频率达566MHz和600MHz，4月下旬再推出两款赛扬芯片，速度为633MHz和677MHz。而AMD的计划可能要到年中才会有所行动，看来近期的CPU市场Intel又占了先机。

近来硬盘行情真是久旱逢春雨，一扫3月中上旬的缺货现像，现在各个品牌的硬盘货都已基本到位。货一到自然就是大打价格战，希捷首当其冲把其U10系列的10.2G的价格直接杀到了950元。这个价格只相当于其它硬盘的8.4G价位。这一行动让希捷在低端硬盘市场又占领了不少份额。别的硬盘代理商顿时感到压力倍增，除了降价他们也没有别的办法来面对希捷的降价行动，昆腾10.2G硬盘被希捷给生拉到了1050的价位，现在西部数据也正在蓄势待发。整个市场火药味十足，相信更精彩的还在后头。据预测，4月初将会有一场更残酷的硬盘价格战，现在很多品牌的硬盘美金价都降低了许多，到了4月，我们能拿到的硬盘价位将比现在还要低。

近来有消息表示，韩国的三星和现代两家存储芯片生产商目前DRAM库存总量仅能供1周使用。而现在本因处于淡季的市场又异常火热，所以DRAM价格上扬的可能性极大。由于三星与现代在DRAM领域具有主导性的地位，两公司的产销动态足以牵动整个市场的起伏。三星与现代在2000年初前，DRAM库存量尚维持在2周左右，最近却缩短为1周，一般认为，这是DRAM供不应求现象发生的征兆。造成两公司DRAM库存量缩减的原因在于Windows 2000推出、网际网络风气弥漫，引发PC市场强劲需求，以致自PC厂接获的DRAM订单大增。目前两家64MDRAM月产量约在5 000万颗以上，据预测这一数字还在增长中。而普通内存现在已经极为缺货，PC100的HY64M内存价格已上扬至420元，KINGMAX的PC133内存在村里更是难见，连专卖店都没货，难得有货也是高到1200元以上的天价。

1999年的全球主机市场，60%以上的出货是采用Intel的BX芯片组，但Intel新推出用以取代BX的i820芯片组，自1999年11月推出后至今，销售状况却一直未见起色。按主要主机板大厂的出货组成估算，目前BX主机板仍占约30%的市场，820与810合计约占20%至30%，VIA的PC 133系列芯片组主机板也占约20%至30%，而搭配AMD Athlon微处理器的K7主机板，则约占10%。以华硕、技嘉、精英、大众等台湾主要主机板厂过去一个多月来的出货状况分析，其820主机板的出货比例平均在10%以下，尤其在i820芯片组被发现有瑕疵后，出货比例更出现下滑。不过华硕、技嘉表示，虽然820主机板现阶段出货状况不佳，但预料在3月底英特尔微处理器供货状况趋于稳定后，应可逐渐攻占市场。不过从AMD近来和Intel的对抗情况来看，稍有不慎Intel就会被AMD追上。

新品时报

力回馈天驹（WingMan Formula Force）是罗技近来新推出的一款赛车摇杆，据称这是最具有真实感的电脑赛车方向盘。玩家可以在操控游戏过程中，获得如同赛车场上的赛车快感。在操控WingMan Formula

Force驾驶过程中，玩家可透过方向盘的回震，体会赛车碾过路上碎冰片或是轮胎打滑失去控制的惊险感。WingMan Formula Force可以让玩家经历路上各种状况，及时帮玩家回到轨道上，轻松容易地成为顶级赛车手。这样的产品自然对机器配置也有较高的要求，它要求硬件设备至少必须具有 Pentium CPU，建议使用166MHz MMX或更快的处理器，内存情况最好在32M以上，接口最好是USB的，如果没有串行口也可以应付了。

技嘉最近在村里推出了一款名叫GA-7VX的主板，该主板使用了VIA的KX133芯片集针对AMD的Athlon芯片设计，集成一块Creative CT5880 PCI的声卡。它具有休眠到内存、网络唤醒、电话唤醒提供，键盘、USB、Game port在非正常工作时提供保护等功能。具有BIOS检测并可及时报告系统的健康状态。应该说它是当前最为完美的一款使用Athlon的主板。

本刊记者

南京行情

温暖的天气加上部分配件降价的好消息，致使电脑市场愈加火爆，市场中几乎每个柜台都围满了人，就连商家们也有些忙不过来了。

Intel的PⅢE系列价格有持续下降的趋势，PⅢ-550E套装（处理器+转接卡）只要1870元就可以买到，SLOT 1接口的只要1840元。而相对来说赛扬系列的价格就比较高了，散包的赛扬500、466和433分别要810元、730元和710元。而流行一时的赛扬366和400在市场中已经没有了踪迹。近期的内存市场在经过一段时间的下跌以后，价格开始反弹，现在的HY 7J条64M和128M分别涨到了420元和850元，KINGMAX依然是货源短缺，有货的依然价格很高，64M的报价约在520元左右。IBM最新的20.5G硬盘价格为1600元，转速为7200转，内置2M高速缓存。SEAGATE（酷鱼）13.6GB和28.8GB硬盘报价分别为1380元和1860元。而昆腾20G（5400转）硬盘只要1380元。ACER的50倍速光驱价格为435元。

现在GL2000——“千禧条”在南京的市场上出现了。GL2000采用九芯片封装，六层电路板，日本原厂芯片，PC-133，64M售价为480元，和KINGMAX差不多。近期帝盟分别针对高档应用领域和中档家用领域新推出了MX400和S100声卡，售价分别为880元，（赠送一副价值200多元的SONY原装挂耳耳机）和460元（带功放，送游戏。另有不带功放、没有附送游戏的版本，售价为315元）。而使用SAVAGE2000的帝盟VIPERⅡ显示卡只要1550元就可以买到，内置32M超高速显存，支持S3的纹理压缩，这个价格真的很超值。Geforce256的价格还略高，单价在2000元左右。只有小影霸的Geforce256显卡价格略低，为1780元。

上海行情

本周沪市基本呈现一路上扬的趋势。由于装机火爆，硬盘、显示器频频告急，价格也随之直线飙升。目前20G左右的大容量硬盘除了5400转、2M CACHE 的西部数据鱼子酱(1560元）外，其他系列的产品已经全部断货。至于7200转的硬盘更不要说货了，就连踪影也难以寻到。至于前些日子一直传闻的西捷酷鱼2据说也要等到本月月底才能见货，不过庆幸的是，由于其销售策略基本与酷鱼相同，因此在价格上估计同酷鱼应该不会相差太大。有兴趣的朋友完全可以买来一试。

近两天，LG775 FT 由于销售过于火爆，竟然也因为供货不及，至下午场内已经人为“断货”，不过不用担心，真正原因在于供货不及，所以这一现象，马上就会得到改善。不过说实在的，我个人并不喜欢LG 775 FT，真搞不明白，带宽也不是很高，为啥有这么多人会选择它？如果你钱不够，其实ACER的77E倒是种很不错的选择。

近来内存价格呈每星期循环的走势，价格一般由每周的星期2开始下跌，星期6左右重新攀升。价格最高位大约在星期一上午，之后又回落。经观察主要原因是因为某些经销商的“假日炒作”行为。不过最近得到某些内部消息，欧美一些大型电脑制造商有意从4月份开始将大批购入内存，并将库存量提高为一个月。原因是年初千年虫和CPU供应不足问题已经解决，而且即将进入欧美新一轮的销售旺季，整机制造商逐渐增加库存量，以备下半年的不时之需。

本周最值得注意的就是CPU，较上周价格，本周应该属于下跌趋势。目前赛扬500、PⅢ500E、PⅢ500E均比上周下跌了30、40元左右。不过我还是觉得如果不急，最近还是等等的比较好，毕竟INTEL近日已经推出了0.18μm半导体技术制造，采用于PⅢ相同构架具有目前PentiumⅢ系列处理器才具备的处理三维图像、动态画像/声音等大批量数据的扩张命令组“Internet Streaming SIMD Extension（SSE）”的566MHz和600MHz的Celeron处理器。据某些国外LABS评测，新款Celeron处理器速度加快，且具备多媒体等功能，整体表现至少比现有Celeron处理器高出10%，其多媒体应用功能提升了30%到36%，3D功能则提升50%到56%。



中关村配件参考价格(单位：人民币元)			
CPU	PⅢ600E	盒装	2260
	PⅢ550E	散装	1850
	PⅢ500E	散装	1630
	PⅢ550EB	散装	1950
	赛扬 400	Slot1 散装	680
	赛扬 366	Socket370 散装	630
	AMD Athlon 600	散装	1780
	AMD Athlon 500	散装	1470
	K6-2 450	散装	460
硬盘	希捷 38410A	8.4G V8系列 5400prm	910
	希捷 310232A	10.2G 5400rpm DMA66	940
	希捷 BARRACUDA 酷鱼ATA13	13.6G 7200rpm	1320
	昆腾 10.2G	火球10代 5400rpm	990
	昆腾 15.2G	火球10代 5400rpm	1240
	迈拓 10.2G	钻石9代 5400rpm	1050
	迈拓 15.3G	钻石九代 5400rpm	1190
	迈拓 10G	金钻4代 7200rpm	1240
	西部数据 13G	5400rpm DMA66	1280
	IBM 20.5GB	7200rpm 2M缓存 DMA66	1590
显卡	阿波罗 RIVA 128ZX	NVIDIA Riva-128ZX	260
	小精灵 Savage4 PRO8	Savage4 PRO	350
	创新 Savage4	S3 Savage4 芯片 8M	470
	华硕 AGP-V3400TNT	nVIDIA TNT芯片 16MB TV	600
	帝盟 Viper V770 Ultra	nVIDIA Riva TNT2 32M	1810
	华硕 AGP-V6600	GeFroce 256 AGP4X/2X 32M	1880
	丽台 S320	nVIDIA Riva TNT	750
	丽台 GeForce 256-DDR	32M DDR	2550
主板	大众 FIC VB-601-V	VIA Apollo Pro芯片组	620
	磐英 EP-3VBA	VIA APOLLO PRO+ 370架构	680
	磐英 EP-7KXA	VIA KX133 芯片	1110
	技嘉 GA-ZXC	ZX芯片 133外频	700
	技嘉 GA-BX2000	440BX 主频133X9.5	880
	华硕 K7M	Slot A架构支持Athlon	1280
	华硕 P3B-F	440BX 支援PⅢ 赛扬 CPU	1060
	微星 MS-6301	820芯片 Slot1	1330
	华硕 P3B-1394	支持PIII系列	1940
内存	现代 HY-32M	PC100	230
	现代 HY-64M	PC100	420
	现代 HY-128M	PC133	870
	Kingmax 128M	PC133	1150
显示器	LG 775FT	LG未来窗 17英寸 0.24	3190
	LG 795FT-PLUS	LG未来窗 17英寸 0.24	4080
	三星 750S	17英寸 家用型	2270
	三星550b	15英寸显示器	1450
	PHILIPS107G	短颈显像管 TCO 99	2380
	PHILIPS105S	短颈显像管 TCO 99	1320
光驱	大白鲨 44X	全钢机芯	450
	华硕 40X	40X	400



3Com

2000年3月14日，3COM发布了VSP/VSP+ Cable Modem最新驱动For WinNT4适合VSP系列2265-03、2701-00型号，VSP+系列2699-00、2700-00型号。建议用户更新此驱动。

希捷（Seagate）

Seagate希捷UltraDMA 33/66模式切换软件最新版。For Seagate希捷UltraDMA 66系列硬盘，如果使用了Seagate希捷的UltraDMA66接口的硬盘在win9x里不能打开DMA模式，只能当性能差得远的ATA16用时，使用这个软件可以设置UltraDMA66硬盘，将其工作模式切换成UltraDMA33，这样就可以打开DMA模式了。

华硕（ASUS）

2000年3月30日，华硕电脑发布了P2B-F主板最新BIOS 1012正式版。建议用户更新此驱动。

2000年3月30日，华硕电脑发布了P3B-F主板最新BIOS 1005正式版。建议用户更新此驱动。

创新（Creative）

2000年3月23日，创新发布了livewarew2k.zip Creative创新SB Live！声卡最新LIVEWARE！3.0正式下载版For Win2000。至此创新终于正式发布了LIVEWARE！3.0的For Win2000版本。

傲锐（Aureal）

2000年3月29日，傲锐发布了Aureal Vortex2芯片声卡公板最新驱动5.10.2500版For Win2000。建议用户在使用Win2000时更新此驱动。

nVIDIA

2000年3月29日，nVIDIA发布了nVIDIA TNT/TNT2/GeForce256显卡公板最新驱动5.13版For Win2000。建议用户在使用Win2000时更新此驱动。

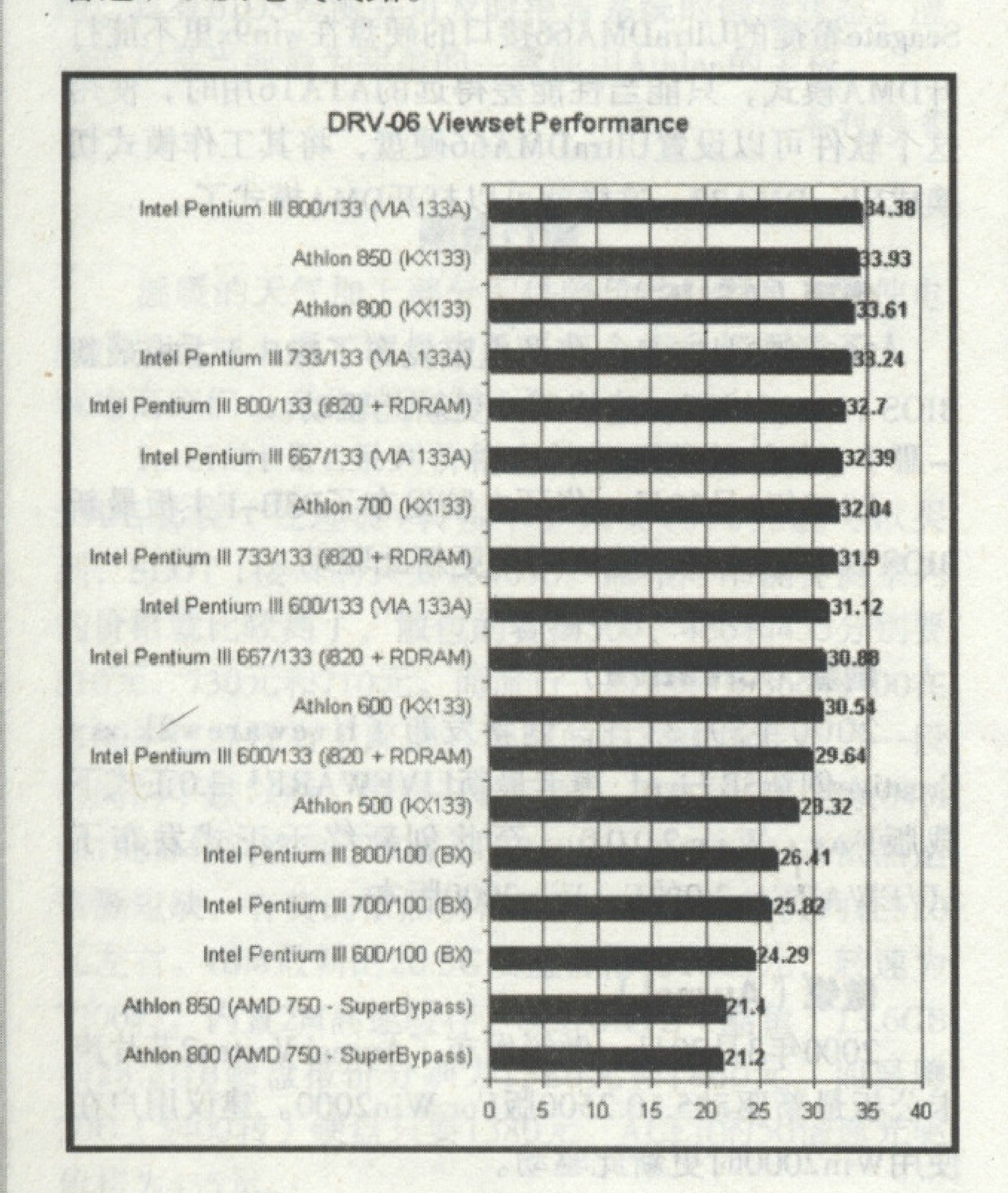
本栏目由本刊记者和小熊在线（www.beareyes.net)联合提供（所有信息截止到4月5日）。

所有驱动程序收录于《大众软件CD》2000年第5期\DRV\下。



DesignReview (DRV-06) Viewset

DesignReview用于回放经过特别精选的3D管道系统模型，它们通常在器材设备以及建筑中用到，如：I-beams(I型标)、HVAC ducting（采暖、通风以及空调管道）以及电气线路。



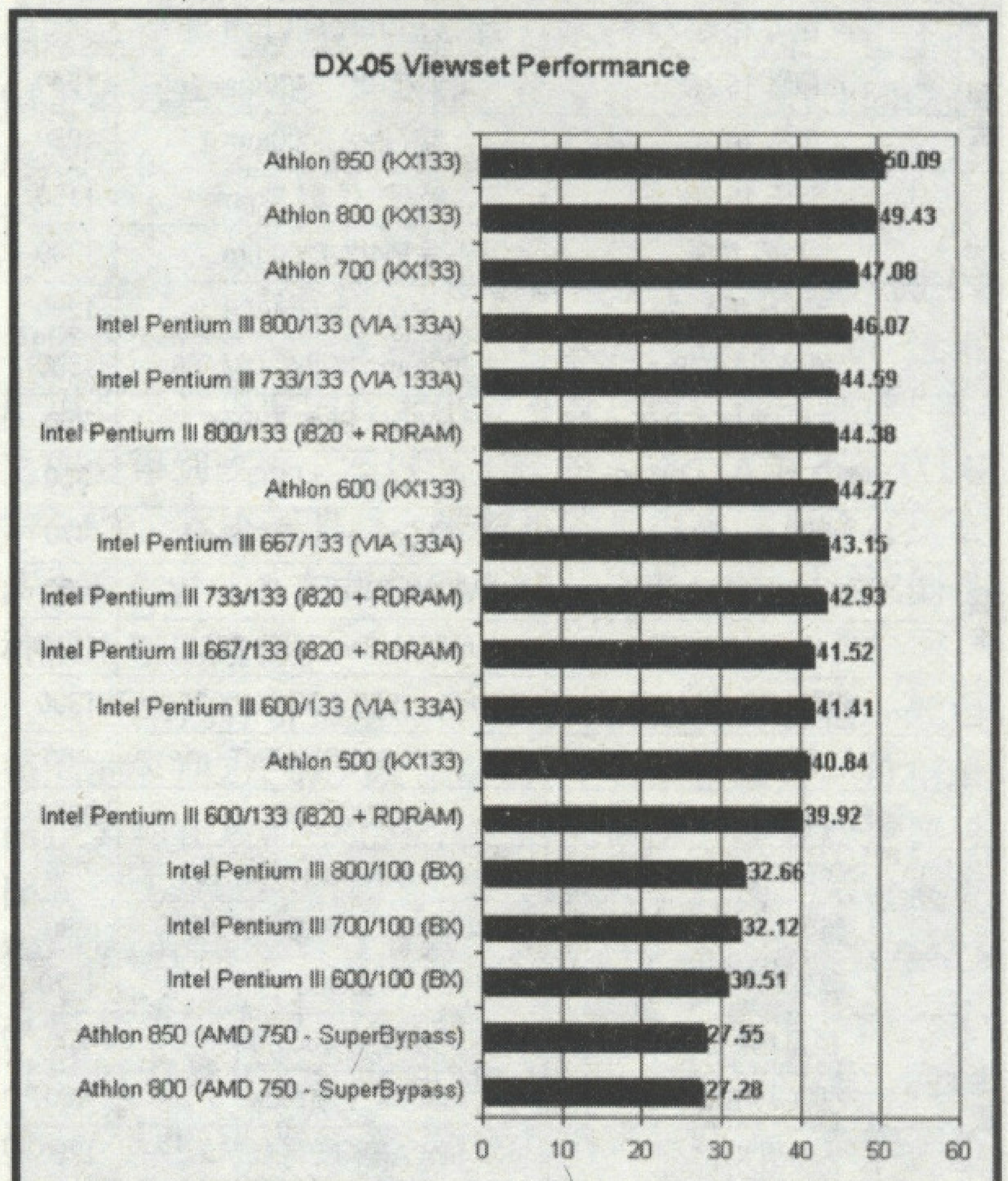
在DesignReview中，提供了6个测试脚本。

再一次，采用VIA的系统获得了最高的成绩。而DesignReview则似乎更偏好于PentiumⅢ 更高速率的L2 Cache。至于BX跟AMD750嘛，则全面落败。

KX133取代AMD750是迟早的问题了。

Data Explorer (DX-05) Viewset

IBM的Visualization Data Explorer (DX)是一个多用途的、对科学数据进行可视化并进行分析的软件包。它以客户/服务器的架构来运行，目前主要应用于Silicon Graphics、IBM、Sun、Hewlett-Packard以及Digital



Equipment的UNIX系统上。

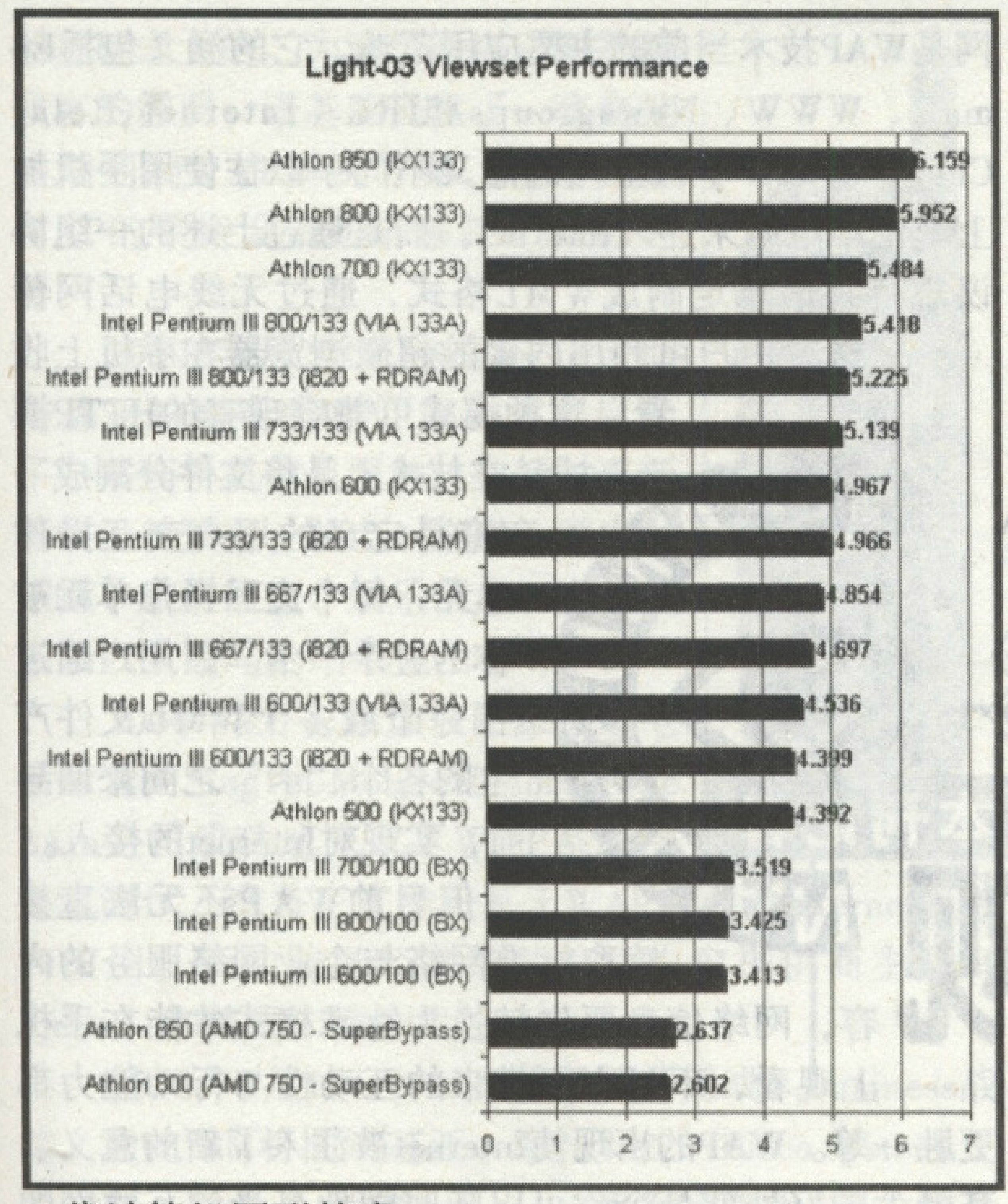
测试把一套粒子痕迹通过向量流动区域的方式进行可视化。每个管的宽度都表现出该区域的向量速度。类似这样的数据可以仿真出压缩空气的流动情形。其产生的对象相当于1000个由100个顶点所组成的三角形网格。

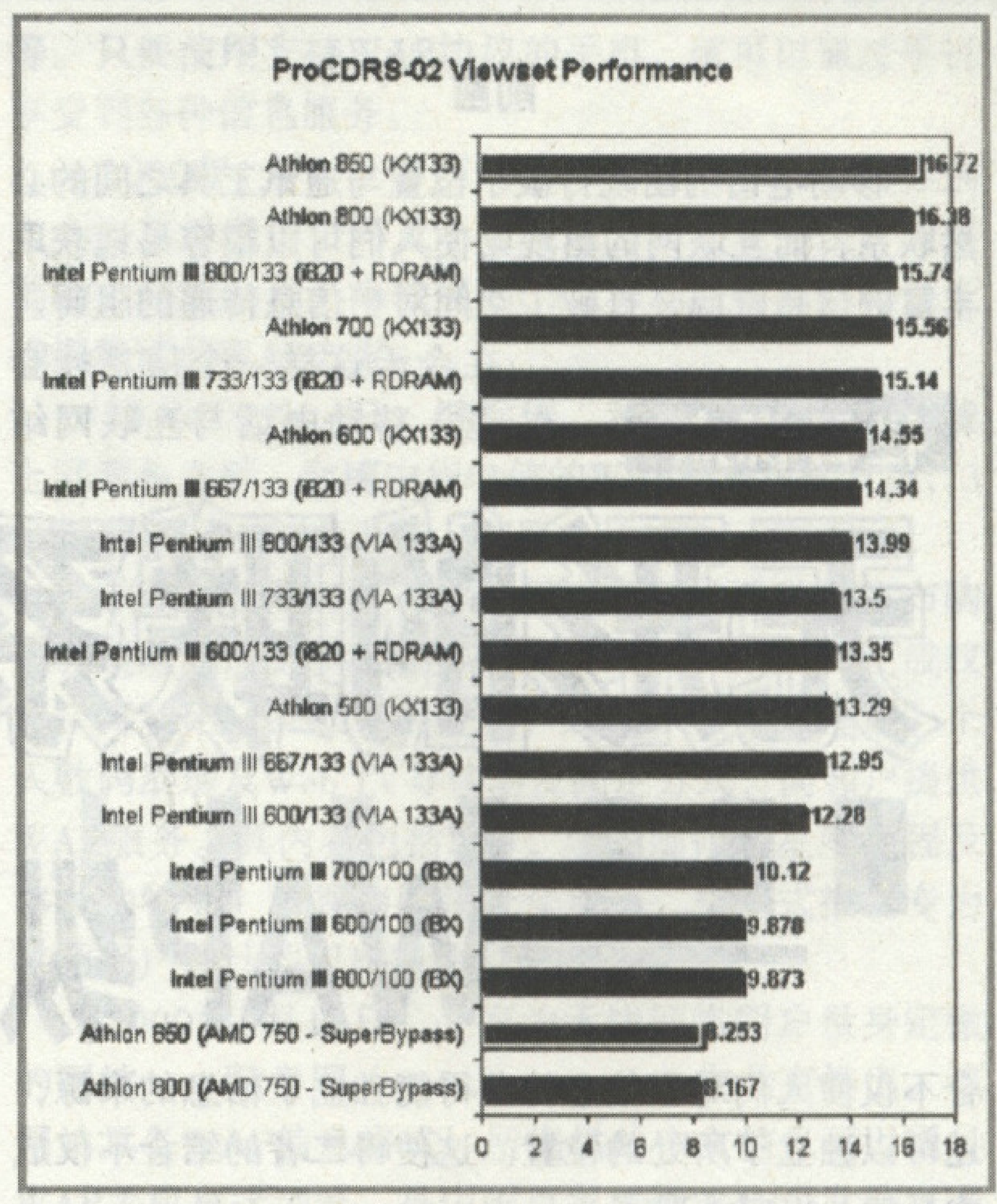
694X/371组成的VIA AGP 4X阵营在nVidia的最新驱动以及PC133 SDRAM提供的性能推动下，获得了最好的成绩。

Lightscape (Light-03) Viewset

Discreet Logic提供的Lightscape Visualization System演绎出了包括光照界面下的物理辐射度运算法则的新







一代计算机图形技术。

该Viewset由4个测试用于表现出在Lightscape Visualization System下演绎的性能。

在KX133上，Athlon的性能相对于其在AMD750上的表现有134%的提升，达到了AMD 750上打开SuperbyPass两倍以上性能。

ProCDRS-02 Viewset

ProCDRS-02是CDRS-03的全面升级。它用于模拟出Parametric Technology Corporation的工业设计软件——CDRS下的图形性能。该Viewset包括了10个测试，每一个都表现了CDRS的不同操作模式。两个测试是线框模型，其他的则是在实体模型下进行。线框模型的测试采用了抗锯齿的线体，因为它是CDRS下的缺省模式。而实体模型则采用了一个infinite light以及two-sided lighting。纹理则采用了512Pixel×512Pixel×32bit的图片。

i820+DRDRAM平台追了上来，Athlon在KX133的协助下，夺下了最后的桂冠。

总结

尽管Athlon仍然缺乏on-die的全速L2 Cache，但是，作为这场大战的始俑者，AMD给我留下了深刻的印象。当AMD还在数日前展示这些Athlon处理器的时候，已经有一小部分产品到了消费者的手中了。到目前为止，Athlon依然是强力的平台，只要你选择了合适的主机板、内存、电源以及其他部件，就可搭建起一台（基于AMD历史上最伟大的处理器）非常值得信赖且速度飞快的机器了。

（上接44页）

早期的Slot 1 Mendocino300A超频能力较强，Slot 1 Mendocino333超频能力最差，后期推出的Socket 370系列 Mendocino 366超频能力是赛扬系列最好的（现已停产）！现在市场上卖的Mendocino 400、Mendocino 433和Mendocino 466几乎不能超频。

CPU	状态	最佳	电压
Mendocino 300A	锁频	100x4.5=450	2.0V
Mendocino 333	锁频	83x5=458	2.0V-2.2V
Mendocino 366	锁频	100x5.5=550	1.8V-2.0V
Mendocino 400	锁频	75x6=450	2.0V-2.2V
Mendocino 433	锁频	75x6.5=487	2.0V-2.2V

软件优化

同上

在应用非标准外频如75MHz、83MHz、112MHz、124MHz、133MHz时，对协同工作的硬盘 显卡等可能会有损坏，如想超频就要求选择时采用稳定的超频配件，给CPU加电压一定要改善CPU的散热，用超频风扇。总而言之，安全第一。事先声明，如误操作产生不良后果本人与报社概不负责。（编者按：请谨慎行事）



栏目视点

无形的联系——WAP纵观

本刊记者

LANMUSHIDIAN

前言

移动电话的出现打破了位置与通讯工具之间的必然联系，而互联网的出现则使人们可以很容易地获取丰富的信息资源，打破了空间对于信息传递的阻碍。在今天这样一个信息社会里，移动电话与互联网结合不仅使人们对于信息的获得能独立于信息的来源，还可以独立于所处的位置。这使得二者的结合不仅成为必然，也成为现实。

WAP是什么

1999年7月1日9时52分，美国旧金山。爱立信、摩托罗拉、诺基亚、AT&T、西门子、英国电信、法国电信、贝尔大西洋、贝尔南方等电信巨头聚集在一起发布了一项新技术，能使手机、呼机和其它无线设备显示因特网的内容，这项技术被称作无线应用协议，

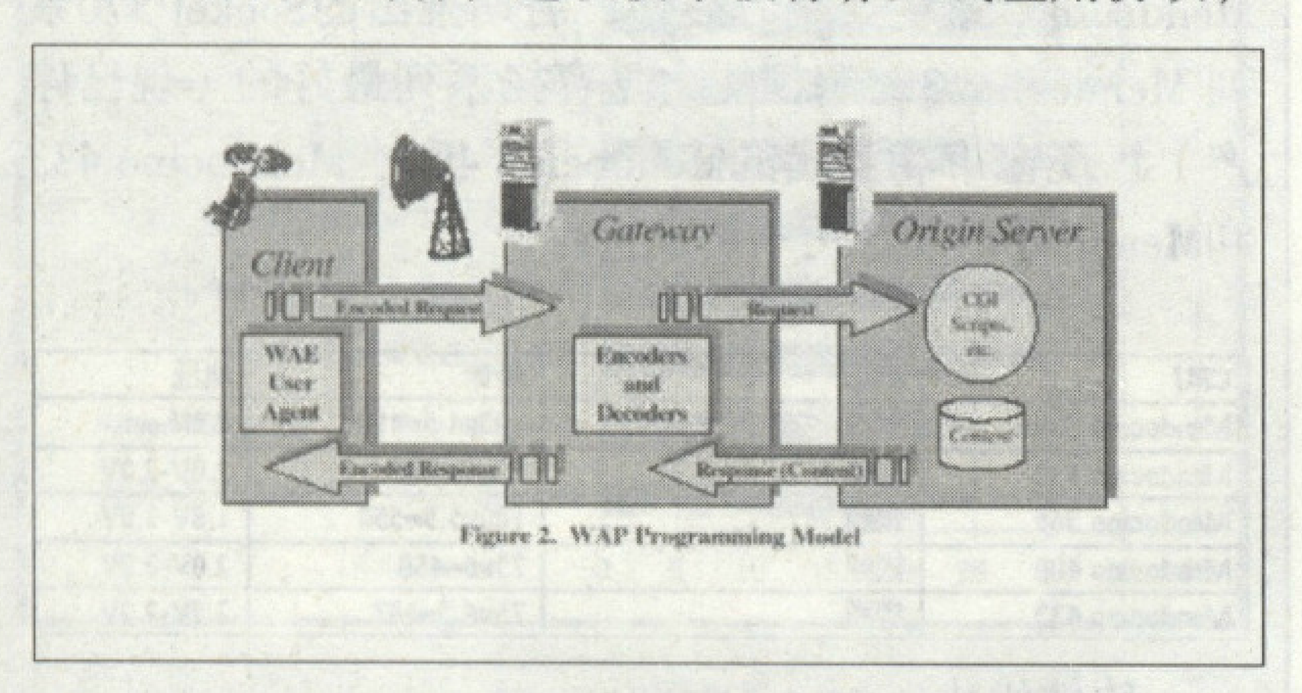


Figure 2. WAP Programming Model

也就是WAP（Wireless Application Protocol）。

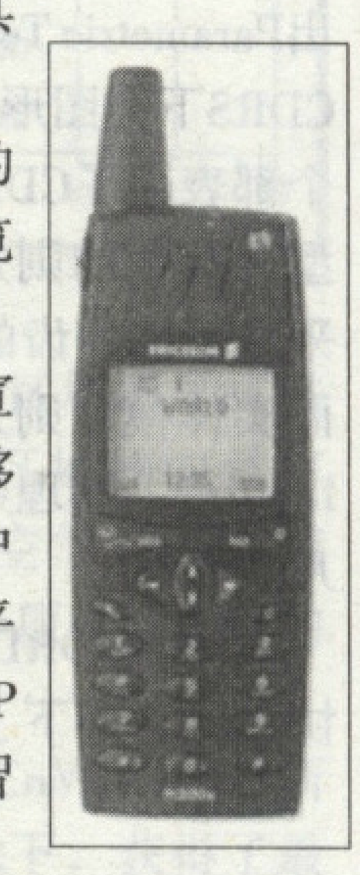
WAP由一组通信协议和应用环境构成，它是把网络上的信息传送到无线通信装置上的一个开放式标准协定。大致上来说WAP是由WAP编程模型、XML标准的无线标记语言（WML）、无线终端的微浏览器规范、轻量级协议栈以及无线电话应用框架等协议所组成的。它可以建立在任何操作系统之上，包括PalmOS、EPOC、Windows CE、FLEXOS、MAC OS/9、JavaOS等，主要用来使无线通信设备标准化。手机上网是WAP技术当前的主要应用范畴，它的涵义包括E-mail、WWW、Newsgroups和IRC（Internet Relay Chat）。WAP手机上网的意义不同于以往使用手机加上笔记本电脑来连入Internet，而是通过上述的一组协议规范将信息定制成WML格式，通过无线电话网传送，用户可利用内置的超微浏览器在手机上收看。这种模式可兼容现有的HTTP模式，在技术上是将文件分割成一套容易定义的用户交互操作单元，每个交互操作单元被称为一个“卡”，用户通过在一个或多个WML文件产生的各个“卡”之间来回导航，实现对Internet的接入。

但目前WAP还无法直接读取标准网络与企业网络服务的内容，网络信息要先转换为特殊格式才能在手机上观看，不过它所带来的互动性与行动能力都更胜一筹。WAP的出现使Internet被注入了新的意义，其最大的好处就是令你可以随时随地享受到互联网的强大功能。

世界上的WAP

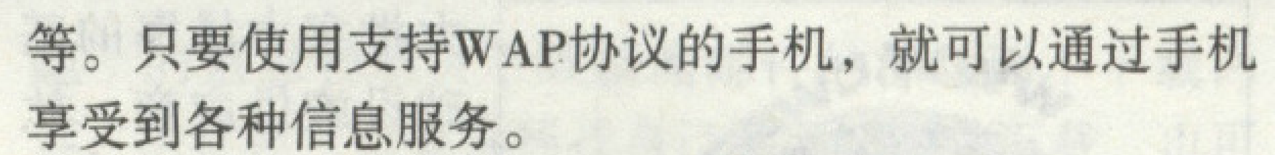
WAP诞生于1999年6月，当时摩托罗拉、爱立信、诺基亚及Phone.com四家厂商联合在他们创建的WAP论坛上制订了WAP标准的1.1版，并于7月向全世界发布，同年12月又推出了WAP1.2版本。

WAP问世后，爱立信首先推出了WAP的无线设备。他们展示出一台手提电脑，声称其将成为支持新协议的第一代上市产品，产品型号为MC218。它有一个蛤壳式的小键盘，允许用户收发电子邮件和浏览WEB上的内容。



1999年12月8日，爱立信和微软宣布将合资成立新公司，其目标是开发移动Internet基本设备，并使移动电话用户能扩展到Microsoft的Exchange邮件服务平台上。新公司将推出给合Ericsson WAP技术和Microsoft Mobile Explorer技术的智能电话。

2000年1月，斯堪的纳维亚半岛最大的酒店连锁店——斯堪迪珂酒店成功启动了预定酒店的WAP服务，诺基亚负责提供所需设备和相应的技术支持。斯堪迪珂俱乐部的会员可以通过WAP服务预定该酒店房间或改变预定，这些服务是建立在诺基亚的WAP服务



器基础之上的。为满足斯堪迪珂及其顾客的需要，诺基亚提供了一套完整的端到端WAP解决方案，包括支持WAP的手持设备和诺基亚WAP服务器。

2000年1月24日，法国电信借助诺基亚的端到端WAP解决方案启动了一系列手机信息服务，包括时事新闻、天气预报、股市、金融、国内电话簿、旅游信息、娱乐信息、占星和彩票以及赌马的结果显示等等。

2000年2月，新加坡两家移动电话运营商SingTel Mobile和MobileOne Asia公司成功地完成了WAP系统的技术测试，准备正式推出基于WAP的移动Internet服务和应用。新加坡已经签约的信息内容提供商主要有Yahoo！和英国广播公司。

2000年3月13日，IBM透露了其无线e-business战略。为此IBM将同诺基亚、摩托罗拉、Cisco Systems、爱立信、Palm、英国Symbia n和英特尔等7家公司合作，开发使用无线终端的e-business技术解决方案，并将“移动e-business”技术成果向无线通信服务商和企业转让。

WAP在中国

随着国际WAP市场的发展和成熟，我国的无线网络事业也在快速发展，手机上网已成为人们最为关注的话题之一。进入2000年后，我国的WAP事业逐渐加快了自己脚步，中国移动通信公司的移动互联网CMNET开始正式启动。据悉，CMNET将于今年5月17日世界电信日期间在北京、天津、上海、南京、杭州、广州6城市推出IP电话、Internet接入和WAP业务，预计今年年底前将建成覆盖全国28个省市的骨干网。



2000年1月，信息产业部表示，中国移动互联网络今年将成为中国互联网络家族中的新成员，届时中国移动互联网的无线网络服务也将正式开始运作。它的服务内容有新闻快讯、财经快讯、商业信息、WAP股票系统、列车航班系统、移动电子邮件系统、移动工作管理系统、移动通讯录管理系统等。只要使用支持WAP协议的手机，就可以通过手机享受到各种信息服务。

2000年1月，上海西门子移动通信有限公司分别与上海移动通信公司及上海联通公司签署协议，为目前的上海移动和上海联通的GSM移动通信网络提供无线因特网的WAP方案。

2000年2月14日，继远传、和信、泛亚推出无线上网服务之后，台湾中华电信的WAP服务正式发布，3月初推出WAP移动电话上网服务。

2000年3月12日，香港行政特区的香港网宣布购入无线应用服务供应商infoisLive.com Limited三成权益，将利用infoisLive的技术，通过WAP移动电话、个人数码助理及Web TV等移动及固定方式，向客户提供WAP服务。其内容包括ICQ、电子邮件、星座运程及移动购物等。而香港网将于今年第二季正式推出专为移动用户设计的门户网站式WAP服务。

2000年3月16日，一家为无线网络用户量身定做的网站——随身网（www.cwap.com）在北京推出。该网站具备WAP信息格式，所提供的中文信息可以通过WAP手机直接浏览，是中国首家提供WAP中文信息服务的网站。

2000年3月27日，中国移动通信集团公司开通“全球通”WAP商用试验网，上海移动通信公司的WAP门户站同步推出。至此，中国无线通信技术和应用跃上了一个新台阶。

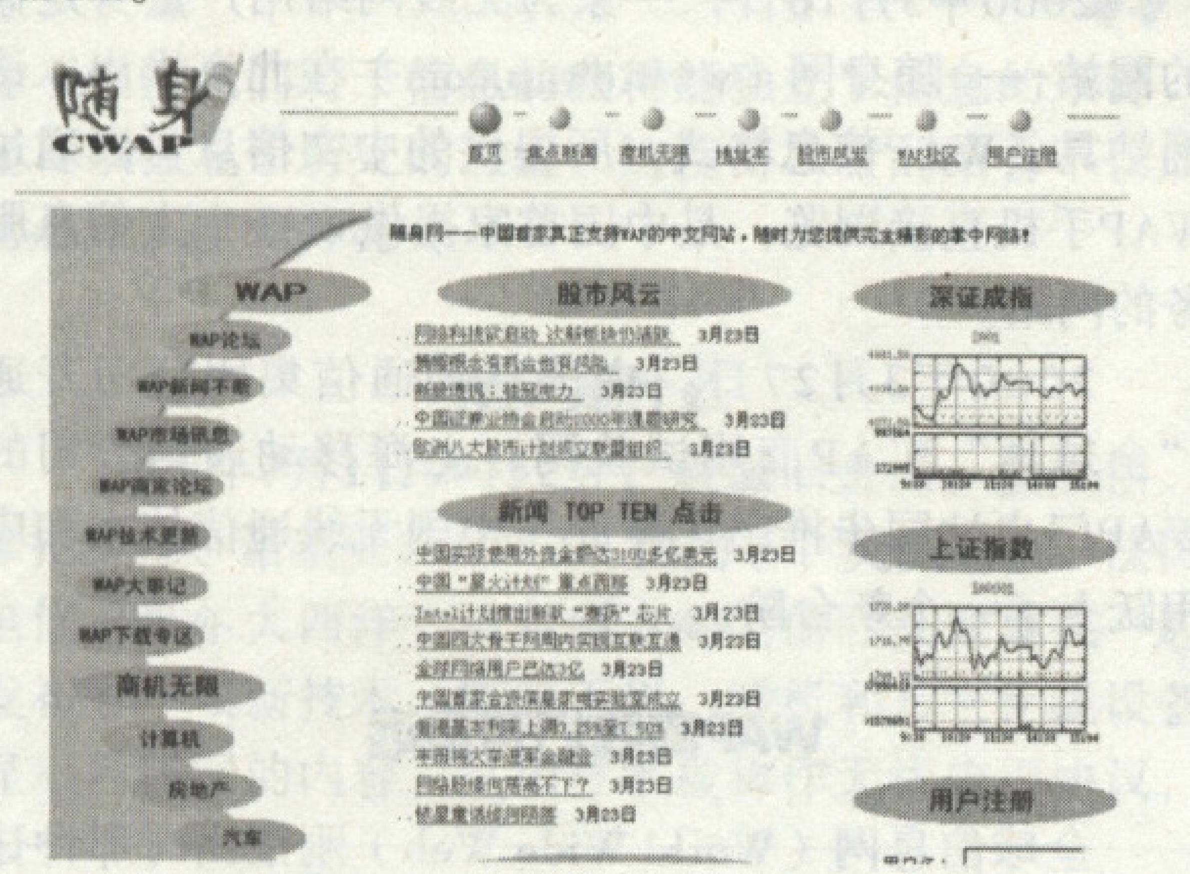
WAP离我们有多远

全球信息网（World Wide Web）刚推出时那种让人难以忍受的慢、少得可怜的内容和粗糙的画面曾经让人们难以接受，而现在用支持WAP的手机上网和当初的WWW也有相似之处。虽然它的未来具有很大发展潜力，但现在却急需内容供应商及各种专业的在线服务供应商来扩充内涵。此外使用WAP上网只能浏览用WML编写的网页，而现时绝大部分的网站都是以HTML为基础构建的，支持WML格式的各类网站还处于发展阶段。幸运的是全球近90%的通信服务商和知名计算机公司以及





大批实力雄厚的基础设施供应商、软件开发商和为无线通信产业提供解决方案的组织都在致力于这个事业的发展，很多Internet信息门户网站都在积极推出自己的WML版本。分析家认为：在这种情况下，无线网络随着移动电话和Internet人口的急速增长，必将成为未来信息产业的主流。同时各大手机厂商也在纷纷推出各自的WAP移动电话，例如爱立信的R320、摩托罗拉的L2000i以及法国阿尔卡特的One Touch View和One Touch Pocket。除了上述这些外，爱立信和摩托罗拉还推出了结合电子记事本功能的WAP移动电话R380和TaiChi。



即使这样，眼下WAP还无法真正步入大众生活。面向大众的一项调查显示，明确表示准备购买上网手机的仅占7.9%，可能购买但要视具体价格而定的占近一半，其余近一半人明确表示不会购买。人们不想购买上网手机的原因，除去不想淘汰现用手机和认为移动上网没有必要以及其它不想使用手机和不需要上网等“无需求”原因以外，主要原因还是费用偏高，而对于“可浏览的信息源可能较少”、“手机上网速度可能较慢”等原因则很少提及，由此可以看出价格的强大影响弱化了目前上网手机本身技术限制的影响。虽然WAP或者说无线通信网络正在日渐火热地发展着，但鉴于目前较高的费用以及技术上所存在的一些问题，WAP想要进一步地贴近我们的生活看来还有很长的路要走。不过IT产业的发展总是让人难以预料，WAP的普及也许是明年，但也许就是明天！

深入『新闻组』

SHENRUXINWENZHU



江西 周心海

认识新闻组

所谓新闻组就是个人向新闻服务器所张贴邮件的集合，在上面几乎可以找到任何主题的新闻。在我国新闻组尚处于起步阶段，但发展速度非常迅速。在西方网络发达的国家，新闻组的利用率仅次于E-Mail。大多数是自由发表言论，但某些新闻组是受到监控的。受监控的新闻组，管理者会时常检查张贴的邮件、提出问题或删除不合适发表的邮件。任何人都可以向新闻组张贴邮件，不需要成员资格或加入费用。新闻组的类型有点象BBS，但是人气非常地旺，一旦有问题提出很快就可以得到热心地答复。难能可贵的是新闻组可以离线流览，花费比起去普通的BBS要少得多。

介绍完了，下面就为大家介绍一下如何浏览新闻组。

配置向导

收看新闻组我们一般使用微软的Outlook Express。程序启动后先打开“工具”菜单下面“选项”子菜单，在“阅读”栏内把“读取邮件”的4个选择框全打上勾，把“新闻”的2个框的勾去掉（如图1）。在“维护”栏中选中“在后台压缩文件”，其余选项不要选择（如图2）。设定完后点击“确定”。接下来打开菜单栏上的“工具”菜单下的“账号”子菜单，选择“新闻”栏，然后点击“添加”按钮添加新闻组（如图3）。点击后弹出连接向导，首先是输入名字，这里的名字是指你在新闻组里的名字，以后你就是用这个名字与大家进行交流。填完后选择“下一步”，会要求输入电子邮件地址。接下来是输入新闻组服务器地址，每个新闻组服务器都有自己的地址，只要把域名或是直接把IP地址填上即可。下面一项“我的新闻服务器要求登录”不用选择。完成之后，你可以在属性菜单中为新闻组起一个便于记忆的名字。成功输

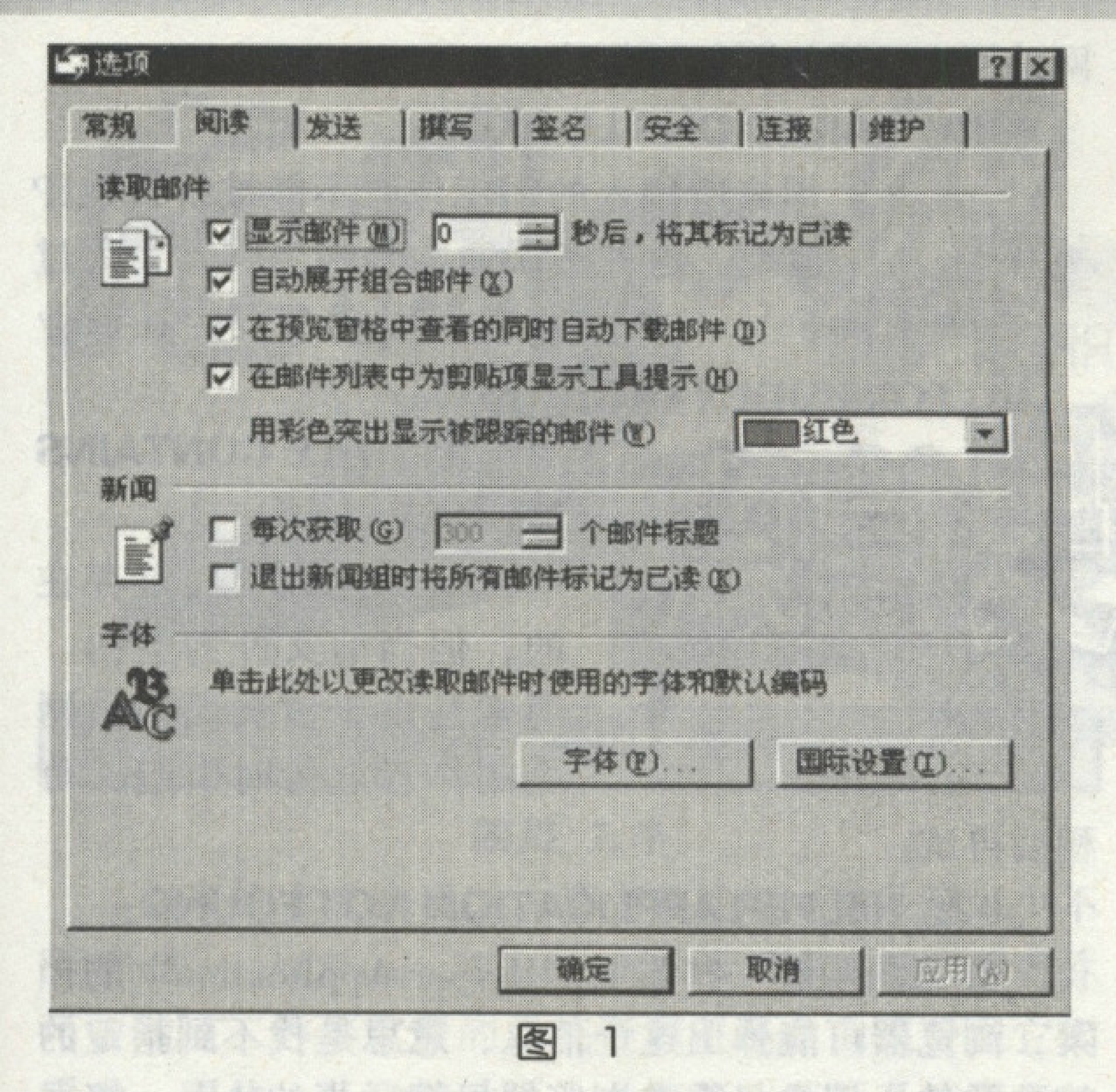


图 1

入所有信息后，点击“完成”。

这时我们就可以拨号连入Internet了。连入之后Outlook会问你是否从添加的新闻服务器上下载新闻组，选择“是”。Outlook会自动从服务器上下载讨论组列表，下载速度视新闻组的讨论组数量多少而异。这时可以断开和Internet的连接，也可以挑选自己感兴

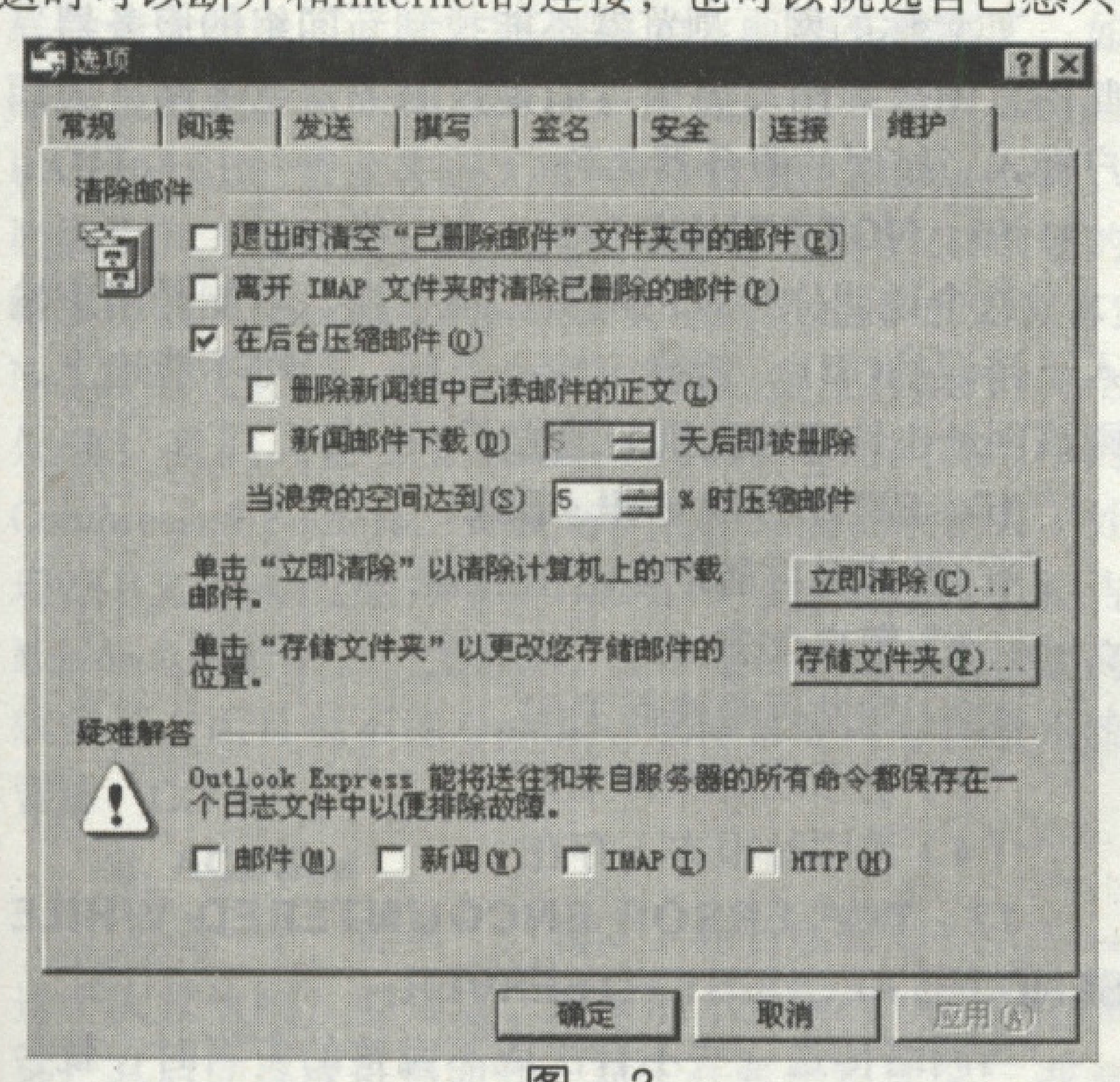


图 2

趣的讨论组，选好后按“预定”即可（如图2）。注意，“TEST”和“测试一下”这两个选项是用于供测试是否能够发送邮件的，不必去选择。

使用指南

第一次使用新闻组应选择全部的新闻组标题，然后点击“设置”菜单下的“邮件标题”。“邮件标题”的意思表示只下载新闻邮件的标题而不下载内容，这样你可以有选择找自己需要的邮件下载，也可以选择“所有邮件”去下载所有的新闻，不过数量会比较大，约有近万封。

下一步选择“同步账号”。Outlook开始下载你所需的内容，所有的标题下载完毕，选择你所需要的邮件。选择完毕后点击“立即下载”，Outlook开始下载你选择的的所有邮件。之后只要选择“同步账号”，Outlook就会开始下载更新过的新闻。

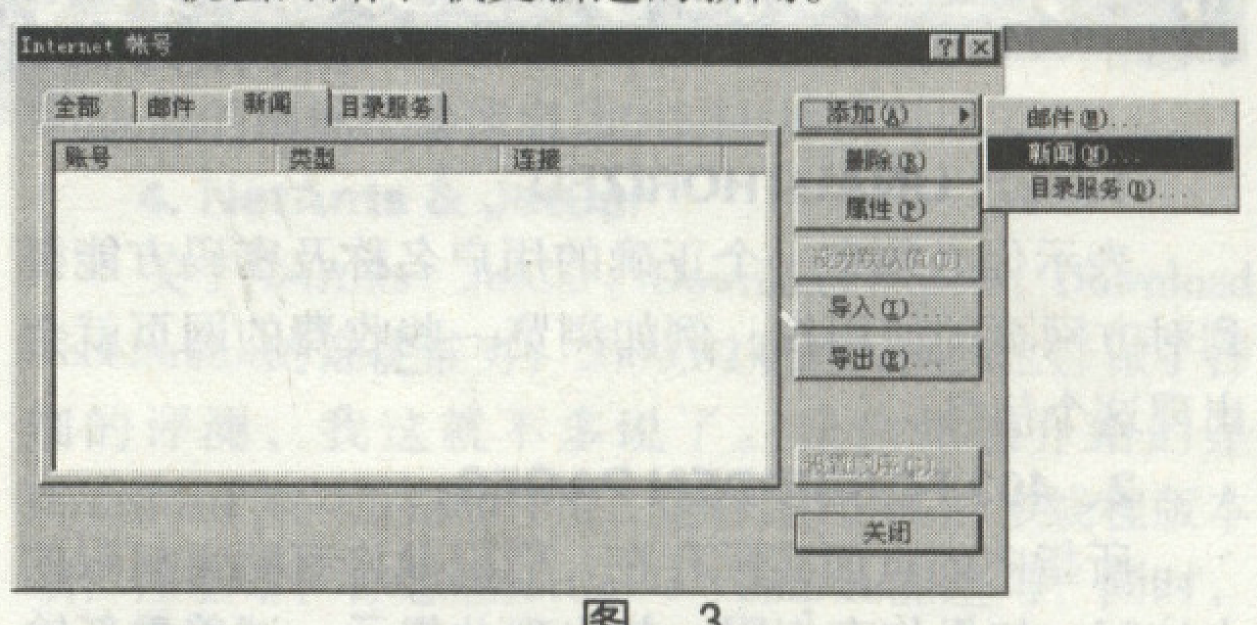
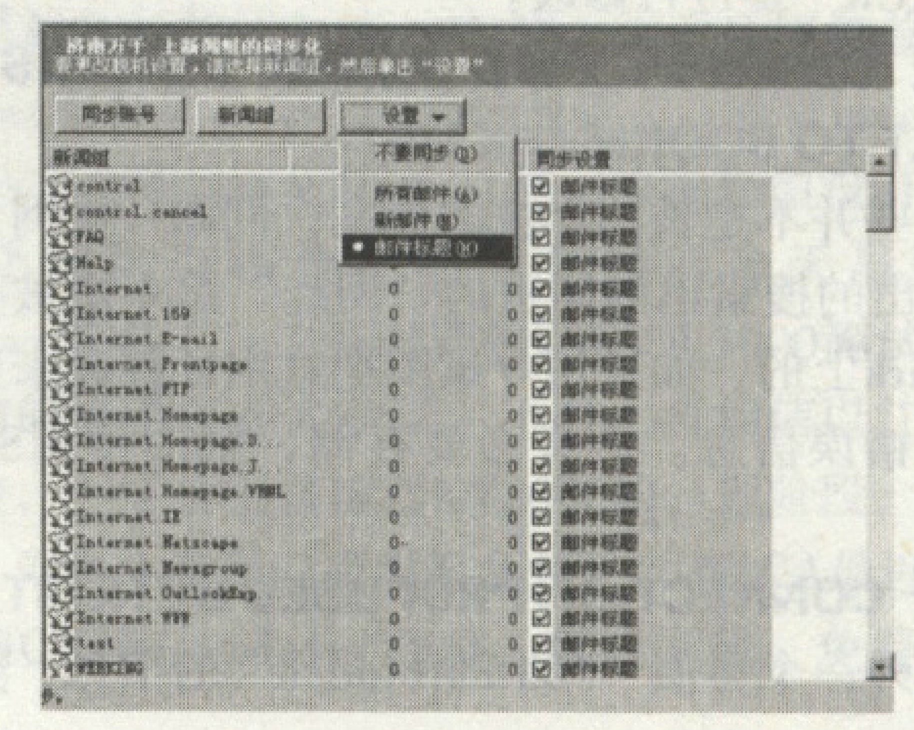


图 3

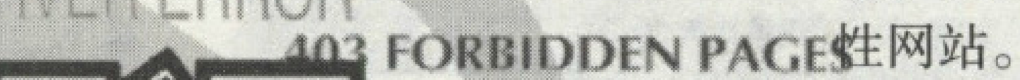
如果你也想在新闻组上发表一下自己对某些消息的意见，就点击“回复作者”发表自己对该问题的看法。如果有问题或是一些消息想在新闻组里提出，就选择“新邮件”，然后把自己想发布的内容写下来。下次“同步账号”时，Outlook会把你的邮件先发出去再接收新邮件。

附：部分新闻组帐号

济南万千　news.webking.com.cn
索易　202.109.72.71
微软公司　msnews.microsoft.com
东方网景　news.east.cn.net
瀛海威　space.sheny.ihw.com.cn
中国CERNET新闻组　news.xmu.edu.cn
西安交通大学新闻组　news.xanet.edu.cn
北京大学新闻组　news.pku.edu.cn
香港服务器新闻组　news.school.net.hk
华中理工大学新闻组　news.whnet.edu.cn
武汉白云黄鹤新闻组　s1000e.whnet.edu.cn



在网上浏览网页时会出现一些错误，如果不知道这些错误是什么意思的话，要解决也就无从下手。现将一些网上常见的错误类型列举如下，希望对各位有所帮助。



江苏　小白



网上常见的错误信息

1、401 UNAUTHORIZED：

表示你必须有一个正确的用户名称及密码方能得到对方网页的使用权。例如浏览一些收费的网页就会出现这个信息。

2、403 FORBIDDEN PAGES：

所指向的页面实际存在，但只允许有特定权限的人访问。如果你有权限，却出现此提示，试着重新输入口令。

3、404 NOT FOUND：

最常见的出错信息，通常是你要访问的页面不存在或被移到别的地方去了。遇到这种情况时，在URL地址栏中，直接填入IP地址再回车。通常其最上级的页面上有下级页面的链接。

4、500 SERVER ERROR：

这个信息通常是对方网页程序设计错误而产生的，等对方网页纠正错误后再上吧。

5、503 SERVICE UNAVAILABLE：

你所要访问的网页可能存在，但暂时不能访问。这通常是系统忙引起的，可等30秒后再试。

6、AN UNEXPECTED WEB ERROR OCCURRED：

这个错误信息可以表示任何由“NOT FOUND”至“FORBIDDEN”之间的信息，并没有任何详细的解释。

7、BAD FILE REQUEST：

你可能在对方网页上填写某些表格时填入了不正确的资料，导致在处理资料的时候出现错误。你可以按“BACK”键进行修改。

8、CANNOT ADD FORM SUBMISSION RESULT TO BOOKMARK LIST：

一些并不是长期存放的档案，例如一些网页搜索器所列出的搜索出的网页的“网址”是不能被存储到Bookmark上的，如果用户试图把这网址存起来则会产生这个错误信息。若有必要存储，则应使用Save功能。

9、CONNECTION PROFUSED BY HOST：

另外一个类似“403 Forbidden”的信息，是因为网站用户注册问题而引起的。

10、FAILED DNS LOOKUP：

用户所键入的URL位置不能被解析成IP地址。这种错误通常是因为网站负荷过重，所以通常发生在商业性网站。

11、FILE CONTAINS NO DATA：

所访问的页面是存在的，但当前文件为空白。通常是由于该页面正由网页制作者上传时引起，可稍后再试。

12、HELPER APPLICATION NOT FOUND：

你若想观看一些需要“Helper Application”的档案，浏览器可能弹出这个信息，意思是找不到指定的辅助软件。用户只需在浏览器里把适当的Helper档案路径及名称设定好即可。

13、HOST UNKNOWN：

无法找到主机。有时一些站点移走了，却没有留下转移的链接。

14、NNTP SERVER ERROR：

如果你的网页浏览器不能找到新闻组的服务器，此信息便会弹出。原因可能是该服务器已关闭，或用户键入了错误的服务器名称。

15、NOT FOUND：

这个说明你想找的网页已不存在。可能是用户输入了错误的URL，若确定输入正确，仍然不能连上，则该网址也许已移到别的地方了。

16、SITE UNAVAILABLE：

有4种情况可能产生这个信息：

（1）用户太多

（2）网站因维修而关闭

（3）电话线的噪音太大

（4）该网站根本不存在

17、TCP ERROR ENCOUNTERED WHILE SENDING REQUEST TO SERVER：

当网络传送一些不合法或不完整的资料时，就会产生这种错误。你可以过一会再尝试连接该网页。

18、TOO MANY USER：

这表示网站已经饱和，不能接受更多用户了。唯一的方法是过一会再连接。

19、UNABLE TO CREATE HOST：

这表示你所键入的网址或其他URL不能找到所要的目标位置，你可能是打错了字，或者该网站并不存在，也可能是你的网络连接上出了问题。





Win98“减负”指南

四川 王季

对于许多人来说，一套完整的Win98系统总少不了WinZip、ACDsee、Winamp等一大堆东东吧。然而你可曾知道，许多宝贵的系统资源正是白白浪费在它们手中。因此，让我们动手，去掉那些消耗系统资源的“垃圾”，将常用的软件加以合理的替换和修改，给Win98也来个“减负”吧。

1.WinZip & ZipMagic

久居榜首的WinZip可真是风光无限啊！这不，今年还进入了“经典软件名人堂”。也许和“仙剑”一样做老大做久了，看它不顺眼的人也越来越多了。如今，虽然帮WinRAR和WinACE说话的人不少，但是RAR和ACE的普及率还无法与ZIP抗衡。ZipMagic呢，则因为其方便好用，越来越受欢迎，蚕食了ZIP市场的很多份额。WinZip & ZipMagic真的是Tools中的双剑客? No! 其实我们Windows98自己就可以实现对ZIP的完全处理！我们只需要安装Microsoft Plus！98中的Compressed Folders。安装完毕后，你的系统就有了处理ZIP文件夹的能力（WinZip和 ZipMagic又要告Microsoft垄断了）！怎么样，是不是比WinZip要快速高效多了，而且也不像ZipMagic那样常驻内存耗费系统资源，COOL!

2. ACDSee

又是一个“经典”。其实，看图真的需要ACDsee这个大家伙吗？要知道，最新的ACDsee3.0体积有4M多！其启动速度可想而知。对于几张小图来说，我觉得Windows98的图片预览功能也就足够了。如果想要预览一个文件夹里所有的图片，Win98自带的“缩略图查看方式”也可轻松完成！只需把文件夹“属性”里的“启用缩略图查看方式”选中，进入文件夹，在菜单中选择“查看”，“缩略图”。效果不赖吧！就算需要打开文件，我们也可用I_view32这款小巧的看图软件（600多K）。很久以前的Popsoft CD曾提供过它，老鸟们手中一定还有吧！用它打开文件几乎没什么延迟。把它和“缩略图方式”结合使用，真是方便极了！

3. Winamp

我绝对没有不用Winamp的意思，而且还提醒大家千万别忘了加上Geiss这个巨酷的视觉插件和DFX这个巨酷的音效插件。我只是想提醒大家最好不要把Winamp设置成wav、midi的默认打开程序，用Windows自己的快些。最重要的是别忘了禁止它随系统一起启动，以免浪费系统资源。方法只需在右下角选中Winamp的图标把快速启动Disable掉就可以了。

4. NetAnts & JetCar

关于NetAnts、JetCar、Download Expert、Download Accelerator的谁优谁劣，2000.02期的Popsoft已经做了仔细的评测，我这就不多说了。我这儿想介绍的是Download Accelerator Plus! 这可是100%的多线程版本哦！性能嘛，你想想JetCar + Vampire能差吗？同时，我想请大家别忘了IE5自己的下载功能。其实，它的抓线能力挺不错。在我原来的33.6上在本地ISP下载时，有时可达到5K/s, 比JetCar还快！另外，我想提醒一些“下载狂”，太多的线程可能会使Win98不堪重负而崩溃哦！

5. Magicwin98

“上网，没有Magicwin 98怎么行？”其实不然。IE5和Office2000都可对繁体中文进行支持。在IE5中，选择自定义安装，选上“繁体中文”就可以了。在Office2000中，可在“Microsoft Office 工具”的“语言设置”里添加。安装好以后不管看BIG5的网页，或是玩BIG5的游戏（比如大航海IV之类），都不会出现讨厌的乱码了，而且字体还特别漂亮，真爽！如果你在安装IE5时选择了典型安装，或是直接安了Win98SE，要不就是没有Office2000,那也不要紧。Office97该有吧？进入\Valupack\FAREAST\子目录下，这儿有3个远东语言支持包哦！其中Chtsupp.exe是繁体中文的。怎么，还不快装上！

6. KV300 & KILL98

虽然在软件销售榜，KV300仍常常高居榜首，但在Windows的时代，KV300的确落伍了。在Windows2000里，KV300更是毫无用处。而且现在恐怕没有多少人愿意让海量的硬盘慢慢地扫描。今天虽然它在Windows里有了一个实时监控的KVW3000测试版，但是可防的病毒实在太少了。不过，我相信以江民公司的实力，一定会很快推出KV3000的。现阶段，KILL98不错，可是太贵了。有没有免费的? 有! CA最近发布了免费的CA InoculateIT5.0，免费下载，免费升级，



COOL! 快到 http://antivirus.cai.com去下一个吧！《金山毒霸》测试版也是不错的选择。你当然也可以和我一样选择Norton AntiVirus 2000，它安装时要求在线注册，可以免费试用30天哦！

7.Internet Explorer

Internet Explorer绝对是当前浏览器的王者，可是它要求的系统资源实在太多。一个IE窗口大约要10M内存，对于我这种老爱开新窗口的人来说，System busy简直是家常便饭。直到我发现了NetCaptor，这种情况才得到改变。NetCaptor是一个多窗口的浏览器，我试过一次开20几个窗口，系统依然稳定顺畅。因为它是基于IE的，兼容性绝对没问题，页面绝对美观漂亮，一切IE上可实现的特效在NetCaptor上都可以实现。不过，对于想用Spedia挣钱的人来说，鱼与熊掌不能兼得——Spedia不支持NetCaptor。

8. ICQ

网虫当然少不了ICQ。 但你不可能每次开电脑都要上网吧（超级虫子除外）？别看小小的一个ICQ NetDetect Agent图标，它可耗费了你2M多的Memory，打开ICQ以后，需要至少9M，因此，最好不要让ICQ NetDetect Agent开机自动运行，需要时再直接打开ICQ。不会？点击“开始”按钮，运行“msconfig”，打开“系统配置实用程序”，选“启动”，把ICQ前面的勾去掉，就OK了。

9. Real Player G2

如果你爱听网络广播，看视频流，那么你一定拥有Real Player G2。殊不知，Real Player G2也是一个资源大户。它也随系统一起启动，不过它要的Memory达到了4M多。所以，像对Winamp一样选中Real Player，选择Disable StartCenter吧。其实，为什么不用Windows Media Player呢，它对RA文件的支持挺不错的。你也可以用Winamp，到它的网站去下个插件就行了。

最后，别忘了清理一下开始菜单和桌面，把没用的图标统统扔到回收站里去吧！也可用Winspeed之类的软件给Windows再清清注册表之类的。至此，我们的Win98“减负”成功！欢迎来信交流。E-mail: Mr.WangJi@China.com

Excel使用技巧集

河北 李文龙

Excel是个功能齐全的电子表格，它功能强大、操作方便，除了可以快速、方便地处理各种表格外，还可以对表格中的数据完成很多数据库的功能。但要充分发挥Excel的效能，还需要掌握足够的技巧。下面就向你介绍Excel的一些使用技巧，希望能对你有点帮助。

1.文件的加密

当我们制作的Excel文件不想让他人打开时，可采用在保存时加密的方法实现，即在单击“保存”命令后，调出“另存为”对话框，在该框中输入完文件名，再单击“选项”按钮，将“保存选项”对话框打开，输入自己的密码，再按“确定”。当重新打开文件时就要求输入密码，如果密码不正确，文件将不能打开。

2.内容的隐藏和保护

首先要把整个工作表制作好，然后确定隐藏的内容，如某一行或某一列，按正常的操作方法把它隐藏起来（可用工具菜单下行、列、工作表中的“隐藏”命令，也可采用拖拉“行号、列标”的方法）；再依次单击“工具→保护→保护工作表”，弹出“保护工作表”对话框。该框中有“内容”、“对象”、“方案”3个复选项，当“内容”复选项被选中时，可实现禁止更改单元格中的内容、禁止查看工作表实施保护之前隐藏的行与列、禁止查看隐藏在单元格中的公式及禁止更改图表选项等；如将对话框中的“对象”复选框选中，将不能更改插入的图片、艺术字、图表、添加或编辑批注等对象项目；而“方案”复选框被选中时，则禁止查看隐藏的方案及对设置了的防修改方案进行改动或删除。

3.快速切换工作表

按Ctrl+PageUp组合键可激活前一个工作表，按Ctrl+PageDown组合键可激活后一个工作表。你还可用鼠标去控制工作表底部的标签滚动按钮快速地移动工作表的名字，然后单击工作表进行切换。

4.快速打印工作表

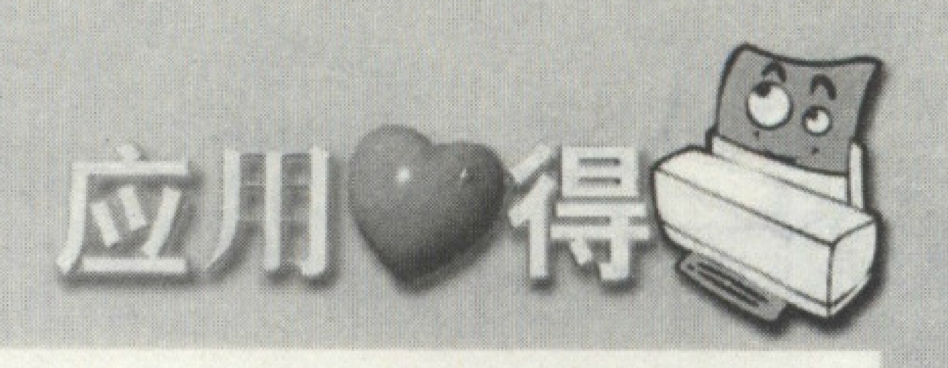
若选择“文件”菜单中“打印”命令来打印，会出现“打印”对话框让您选择，程序繁锁。若要跳过该对话框，可以单击“常用”工具栏上的“打印”按钮或者按下Shift键并单击“打印预览”按钮，Excel将使用“选定工作表”选项打印。

5.在工作时自动保存工作簿

其方法为：（1）单击“工具”菜单中的“自动保存”命令，如果“工具”菜单中没有“自动保存”命令，必须单击“工具”菜单中的“加载宏”命令来安装“自动保存”加载宏；（2）选中“自动保存时间间隔”复选框；（3）在“分钟”框中，输入希望Microsoft Excel自动保存工作簿的时间间隔；（4）选择所需的其他选项按回车键即可。

6.快速查找工作簿

你可以利用工作表中的任何文字进行搜寻，方法



为：（1）单击工具栏中的“打开”按钮，在“打开”对话框里，输入文件的全名或部分名，可以用通配符代替；（2）在“文本属性”编辑框中，输入想要搜寻的文字，最好是你认为是唯一的单词或短语，以便搜寻更容易成功；（3）选择“开始查找”即可。在找到满足条件的文件前，“打开”对话框的状态栏都会显示“找到了0个文件”的信息，你应该耐心等待，只有当“打开”按钮由灰化状态变成可用状态时，才表明搜寻结束。

7.利用模板创建工作簿

模板是一个用来作为创建其它工作簿的框架形式，利用它可以快速地创建相似的工作簿创建模板方法为：（1）打开一个要作为模板的工作簿；（2）选择“文件”菜单中“另存为”命令，打开“另存为”对话框；（3）在“文件名”框中输入模板的名字，从“保存类型”列表中选定“模板（*.xlt）”选项，这时“保存位置”会自动切换到默认的模板文件夹TEMPLETE文件夹；（4）在“保存位置”中选择“电子表格模板”文件夹，单击“保存”即可。这样，您就可以根据该模板快速创建新工作簿了。

8.快速选取包含公式的单元格

有时，需要对工作表中所有包含公式的单元格加以保护，或填入与其他单元格不同的颜色，以提醒注意不能在此输入数据。你可用下面方法快速选取：选择“编辑”、“定位”，单击“定位条件”按钮，在“定位条件”对话框中选择“公式”项，按“确定”按钮即可。

9.快速修改单元格式次序

在拖放选定的一个或多个单元格至新的位置的同时，按住Shift键可以快速修改单元格内容的次序。方法为：选定单元格，按下Shift键，移动鼠标指针至单元格边缘，直至出现拖放指针箭头，然后进行拖放操作。上下拖拉时鼠标在单元格间边界处会变成一个水平“工”状标志，左右拖拉时会变成垂直“工”状标志，释放鼠标按钮完成操作后，单元格间的次序即发生了变化。

10.快速清除单元格的内容

先选定该单元格，然后按Delete键。但是你仅是删除了单元格内容,它的格式和批注还保留着。要彻底清除单元格可用以下方法：（1）选定想要清除的单元格或单元格范围；（2）选择“编辑”菜单中的“清除”命令，这时显示“清除”菜单；（3）选择要清除的命令,可以选择“全部”、“格式”、“内容”或“批注”中的任一个。当然你还可以选定单元格后单击鼠标右键，从快捷菜单中单击“清除内容”命令。对于不要的单元格，可选择“编辑”菜单中的“删除”命令删除它。

11.快速插入Word表格

Excel可以处理Word表格中列出的数据，你可用以下方法快速插入Word表格：（1）打开Word表格所在的文件；（2）打开要处理Word表格的Excel文件，并调整好两窗口的位置，以便能看见表格和要插入表格的区域；（3）选中Word中的表格；（4）按住鼠标左键，将表格拖到Excel窗口中，松开鼠标左键将表格放在需要的位置即可。

12.带口令保存工作簿

若需要为工作簿保密，你可以在保存时为其设置一个口令，以防止非法打开或修改。其操作方法为：（1）若是首次保存，从“文件”菜单中选择“保存”命令，否则从“文件”菜单中选择“另存为”命令；（2）在“保存位置”框中，选择希望保存工作簿的驱动器和文件夹；（3）在“文件名”框中键入工作簿名称，若已保存过不需要重新输入；（4）单击“选项”按钮，在“打开权限密码”和“修改权限密码”框中输入口令，单击“确定”按钮；（5）在“确认密码”对话框中重新输入口令并按回车键；（6）单击“保存”按钮。

13.将工作簿保存到FTP节点

在将工作簿保存到FTP节点之前，必须将该FTP节点添加到Internet节点的列表中，且必须有向该节点保存文件的权限。其保存方法为：（1）单击“文件”菜单中的“另存为”命令；（2）在“保存位置”框中单击“Internet位置(FTP)”选项；（3）在FTP节点的列表中，双击所需节点，然后在节点中双击所需的地址；（4）在“文件名”框中，键入工作簿的名称；（5）单击“保存”按钮。

14.快速链接网上的数据

你可以用以下方法快速建立与网上工作薄中数据的链接：（1）打开Internet上含有需要链接数据的工作簿，并在工作簿选定数据，然后单击“编辑”菜单的“复制”命令；（2）打开需要创建链接的Excel工作簿，在需要显示链接数据的区域中，单击左上角单元格；（3）单击“编辑”菜单中的“选择性粘贴”命令，在“选择性粘贴”对话框中，选择“粘贴链接”按钮即可。若您想在创建链接时不打开Internet工作簿，可单击需要链接处的单元格，然后键入（=）和URL地址及工作位置，如：=http://www.Js.com/[file1.xls]sheet1!A1。

15.用“超级链接”跳转到其它文件

用超级链接在各个位置之间跳转十分方便，若你

要切换到其它文件，只需用鼠标指向带有下划线的蓝色超级链接文件，然后单击鼠标即可跳转到超级链接所指向的子位置上去，看完后若要返回，只需单击“Web”工具栏上的“返回”按钮即可。

16.使用“宏”功能

在工作中我们经常要输入大量重复而又琐碎的数据，有了“宏”，你就可以记录命令和过程，然后将这些命令和过程赋值到一个组合键或工具栏的按钮上，当按下组合键时，计算机就会重复所记录的操作。记录一个宏可以用以下步骤：先选中单元格，再选择“工具”中“宏”的“录制新宏”命令，然后再进行各方面操作即可。

限制Windows 98系统功能终极大法

湖北 李红波

在日常操作中，我们经常会因为某些特殊原因而希望对Windows 98的功能进行适当限制，相关报刊上也刊登了不少诸如如何删除开始菜单上的命令、如何禁止使用控制面板、如何关闭光盘的自动运行功能、如何将桌面上的程序图标全部隐藏起来等方法的文章，本人最近找到了一种用于对系统进行全方位限制的技巧，利用该技巧可以实现禁止启动除指定程序之外的一切程序的目的，也就是说我们只需事先指定一些可供运行的程序，此后系统将只运行这些程序，而拒绝启动其它任何程序，从而起到了极好的限制作用，效果非常好。

Windows 98的这一限制功能，主要由禁止使用一切应用程序和允许使用某些特殊应用程序等两项功能所共同组成（它们都是由修改注册表数据库来实现的）。我们首先应在注册表数据库中设置禁止使用一切应用程序，然后再为其指定一些“例外”项（也就是不受限制、可随时运行的程序），之后Windows 98就会按照我们的要求对系统进行控制，从而满足了用户的要求。实现Windows 98这一限制功能的具体步骤为：

（1）启动Windows 98的注册表编辑器。

（2）按顺序在注册表编辑器的左边依次双击HKEY_CURRENT_USER、SOFTWARE、Microsoft、Windows、CurrentVersion、Policies及Explorer项，展开Explorer主键。

（3）执行“编辑”菜单“新建”子菜单中的“DWORD”命令，在Explorer主键下新建一个名为RestrictRun的DWORD值。

（4）双击RestrictRun，然后从弹出的“编辑DWORD值”对话框中将其由系统默认值0改为1，从而达到禁止运行一切应用程序的目的（注意，从设置本步骤之后直至完成下面的整个步骤之前千万不要关闭注册表编辑器，否则你的权限将受到限制，可能会连重新启动注册表编辑器对系统进行修改的机会都没有了）。

（5）执行“编辑”菜单“新建”子菜单中的“主键”命令，在Explorer主键下新建一个名为RestrictRun的主键（很巧，新建的这两个项目的名称完全一致，只不过一个是DWORD值而另外一个是主键而已）。

（6）利用“编辑”菜单“新建”子菜单中的“字符串”命令在新建的RestrictRun的主键下分别建立一些名为“1”、“2”、“3”……等顺序编号的字符串值。

（7）双击新建的“1”字符串值，然后在弹出的“编辑字符串”对话框中输入某个允许运行的“例外”程序（只需输入文件名，无需指定路径，如用户希望在对系统进行限制之后仍可使用记事本，则可将“1”的值设置为NOTEPAD.EXE）。

（8）单击“确定”按钮，关闭“编辑字符串”对话框。

（9）重复7–8步，将所有需要运行的程序（如EXPLORER.EXE、MSPAINT.EXE等）分别添加到RestrictRun主键下的“2”、“3”、“4”……之类的字符串值中。

（10）执行注册表编辑器“注册表”菜单的“退出”命令，关闭注册表编辑器。

这样我们就实现了对Windows 98的系统功能进行最大程度的限制的目的，此后除了在6–9步中所设置的“例外”程序之外，用户在启动其它任何程序（无论是Windows 98附带的应用程序，如计算器、IE、MS-DOS方式、控制面板、我的公文包等；还是用户自行安装的应用程序，如Word、WPS；或是那些保存在软盘及光盘上的应用程序等）时，系统都会提示本次操作受到限制，并阻止用户继续运行，从而满足了用户对系统进行限制的要求。

需要注意的是，采用此方式后，没有设置为“例外”的程序将绝对无法运行，因此我们在使用该项功能时一定要谨慎，否则可能会造成系统“动弹不得”的困境。因此我们在使用该功能时务必在6–9步中将那些维持系统正常运行必不可少的应用程序添加到允许运行的程序列表中，其中最重要的就是REGEDIT.EXE！如若不然，今后你可能再也不能对注册表数据库进行修改及恢复了（你若不信可以试一下，不过到了那种欲哭无泪的地步时可别怨我的“馊主意”哦！）。



应用

读者 cloudr问：SOS!Help me,我的硬盘不见了！本来我有6.4G harddisk,分三个区：C、D、E,但最近格式化C盘过并重装过Win98重装完发现只剩一个C盘,而且只有1.99G,我该怎么办？

答：我想你这块盘可能用DM、PQ MAGIC 等特殊软件分的区。请先试试用FDISK看看能否重新分区，不行的话，就得再用DM、PQ MAGIC 等找回你丢失的空间，解铃还需系铃人。

四川 龚胜

读者 Park问：我想卸载IE5，应该怎么办？

答：经常使用网络的人一定对Win98捆绑的IE5无法卸载和覆盖安装感到无比烦恼。尤其是当你的IE5没有编码功能中的中/日/韩/繁体内码的切换功能时，你想看BIG5码的网页，它却叫你下载组件，气得人真想把微软砸了。现在我就来告诉你一个非常简单的办法来灭了IE5：直接删了C:\PROGRAMFILES\INTERNETEXPLORER(Win98会说此项操作影响注册表，不用管它），再用REGEDIT.EXE打开注册表搜索主键/键值“INTERNETEXPLORER”，看到和IE5有关的项一律DEL（包含“INTERNET EXPLORER”，但和IE5无关的项千万别动）！然后找个注册表优化软件查一下注册表，没事就可以重装IE了。安装时记得选用自定义安装，这样你就可以看任何一种文字的网页而不用任何帮助软件了。

读者 sakura

读者 萧秋雨问：我是一个电脑爱好者，最近碰到一个力不能及的难题，特飞鸿求教。我有22台电脑：10台是C300A/32MSDRAM/9750（8M）/4.3G火球/麒麟主板。4台是C333A/64MSDRAM/9750（8M）/6.4G火球/麒麟主板。八台是C400A/64MSRDAM/RIVA128（8M）/6.4G火球，金鹰主板。现在我想建立一个局域网，同时希望由一根电话线实现同时上网，如要实现这个愿望：1，还需什么设备、器材？2，这样上网是ISDN妥当，还是MODEM合适？3，我该如何连接？

答：你首先需要给每台机器加块网卡，另外需购买一台24口的HUB，以及双绞线、水晶头等。由于你机器的数量较多，最好使用ISDN，速度可达128K，当然能上ADSL的话更理想。然后你需要组建对等网，并安装设置共享上网的软件。这方面的问题，我会在本刊有专文述及，在此不赘述。

四川 龚胜

温州 林大炜问：听说现在最新的K7主板有个什么超级旁路技术，请问什么是超级旁路技术，如何识别主板是否支持该技术？

答：由于受到威盛VIA KX133等新型芯片组技术的冲击，AMD也不得不继续完善自己的750芯片组，这就是它的北桥芯片里称为“超级旁路（Super Bypass）”的新技术。“超级旁路”的核心就是从CPU和主存之间移走一些不必要的潜伏周期（据称不少于25%）。虽然从开始设计的时候，AMD就打算让AMD750芯片组支持这一技术，但由于各方面的原因，直到最近新出的AMD750芯片组改进型版本中才支持了这一特性。大量测试表明，“超级旁路”虽然不能大幅提高10%以上的系统性能，但提高至少3-5%的效果还是有的。判断所使用的主板支持“超级旁路”技术最简单的办法，就是查看这些K7主板所带的AWARD BIOS设置中的“芯片组高级选项（Advanced Chipset Features）”内是否存在一项被称为“旁路打开（ByPass Enable）的选项，并且该选项是否有效。目前，市面上新上市的采用AMD750芯片组的K7主板均已采用“超级旁路”技术，选购时可以留意一下。

湖南 苏旅

读者 kevin问：请问华硕的AGP V3000ZX/TV & AGP V3400TNT/TV这两款显卡好吗？我主要是想利用它看电视和玩3D游戏的，请介绍一下。还有，如果要在电脑上看电视的话，显示器需要多大的分辨率呢？

答：华硕的AGP V3000ZX/TV & AGP V3400TNT/TV这两款显卡与采用相同芯片的相比，质量、做工、性能都是不错的，更大的特点是，它们具备TV IN(视频输入）功能。

在电脑上看电视与显示器的分辨率无关，就算是640x480也可以。用电脑看电视，现在有两种方法，比较常用的是加一块电视卡或外置的电视盒。另一种方法是，使用带TV IN（视频输入）功能的显卡，并配合录像机或“机外电视频道增补器”，即可收看电视。具体方法是，将有线电视信号线插入录像机或增补器的RF IN，然后用AV线将其AV OUT连入显卡的TV IN，并启动显卡附带的相关应用软件即可。至于声音，由于两端插口不一样，需自制一根连线连接录像机的音频输出与声卡的LINE IN。

四川 龚胜

上海 Nmaple问：1，如何将VQF格式的音乐转换成MP3格式的？2，我有两台便携机（均有Modem），想连线游戏，不知有什么方法？

答：转换VQF为MP3的软件可以到http://www.pchome.net/CH/Sw/Dl/swdl.htm（电脑之家软件下载）的“音频转换”栏目去看看，绝对会让你惊喜的。对于笔记本

电脑连机的话，有USB、串口、并口、Modem和红外线等多种转换连接方式。常见的是并口连接方式。可在Windows98下用直接电缆连接，在DOS下用INTERSVR和INTERLNK联机及用PCANYWHARE连机。PCANYWHARE是SYMANTEC公司的计算机互连软件，其使用可通过调制解调器、局域网和电缆实现双机互连。

湖南　苏旅

读者 tdr问：我从全新厦华三宝品牌机拆下来一个PCI内置56kmodem。是Conexant的conexant PCI56k Modem(M)。原来一直工作稳定。我在另外一台电脑上安装win98怎么都识别不到这个即插即用的猫。这台机配置是主板：DFIP2BXL，sis6326，creative vibra128，P3 500，64M，win98se2。强行用添加新硬件安装后不能正常使用，错误信息是“注册表无效的地址拨驳”。百思不得其解，是主板的问题吗? BTW:主板的中断地址没错。

答：很多品牌机（比如康柏）上带的内置MODEM，在其他机器上无法使用或需要特殊的安装程序才能使用。你可以去该品牌机的主页看看有没有相应的安装程序。

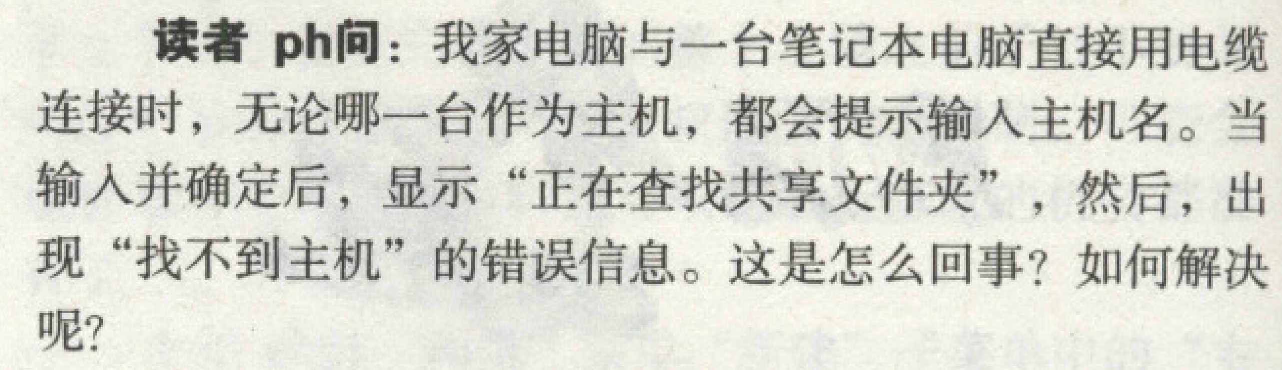
北京　Tom

网友 秋冰问：最近我买了一套《东方快车世纪版》，里面说有日文翻译，但是我怎么也调不出来。我的电脑操作系统是中文视窗95052版，请帮忙解决，万分感谢。此外，我还想知道目前电脑主板BIOS的通用密码有哪些?希望尽快答复我。

答：《东方快车世纪版》的28元版本没有日文翻译功能，需要此功能的话则必须购买其高级版本。对于BIOS密码的问题，目前主板BIOS类型有AWARD，AMI，PHENIX和专用品牌等几种，其中采用AWARD BIOS的占多数。查看密码可用UNWARD、UNBIOS等解密软件，早期AMI和AWARD的主板BIOS的通用密码分别为AMI和AWARD，但对于最新的主板就可能无效，AWARD的通用密码还有Syxz,wantgirl,AWARD_SW,h996,AWARDSW,password,cmos,p*等（p和*之间有一空格）使用时请依法操作。

湖南　苏旅





读者 ph问：我家电脑与一台笔记本电脑直接用电缆连接时，无论哪一台作为主机，都会提示输入主机名。当输入并确定后，显示“正在查找共享文件夹”，然后，出现“找不到主机”的错误信息。这是怎么回事？如何解决呢?

答：在Windows98中直接电缆连接的设置及使用如下：要求两台计算机使用同一类端口如9针串口、25针串口或并口。下面以25针并口为例,介绍电缆的连接。首先根据两台微机间的距离,购买扁平电缆若干,以及两个25针并口插头,将扁平电缆分劈开,然后照下面连接：

2---15　3---13　4---12　5---10　6---11
15---2　13---3　12---4　10---5　11---6
25---25

将电缆连接好后，在Windows98的“控制面板/网络”下的“适配器”中选MICROSOFT的“拨号网络适配器”和“协议”中的“NetBEUI协议”。然后选择“控制面板/添加/删除程序/安装WINDOWS/通讯”中的“直接电缆连接”，安装好后，重新启动计算机。选定一台计算机作主机，在主机“我的电脑”中用右键击某一驱动器，选择“共享”，选好共享级别。分别在两机的附件中运行“直接电缆连接”，在主机上，选择所用的通讯端口。选另一台作客户机，按提示操作，稍等片刻，联机完成。打开“客户机”桌面上的“网上邻居”，便可通过“网上邻居”访问你的主机，也可以通过“映射网络驱动器”的方法将网络驱动器映射为虚拟物理驱动器。不能正常连接时请首先检查线是否是好的，再看网络协议是否安装完整，另外WIN98在启动后，出现输入口令对话框时，应输入正确的口令，而不能按ESC跳过。

四川　龚胜

网友 陈亚粒问：我近日买了一块西部数据8.4G硬盘。我的机器配置为奔腾MMX166CPU，华硕7X97-E主板。但安装上新硬盘后，用DOS6.22启动，只认出504MB。在BIOS自认的情况下，当我改为手动时LBA下，还是504MB，NORMAL也为504MB，但在NORMAL时用Win98启动盘启动，再次启动计算机时，就只能出现两个区。我在同学家试就可分多个区且运行正常。请高手指教。

答：这是由于你的TX-97E主板BIOS太旧，不能识别8.4G以上的硬盘而造成的，靠升级BIOS（华硕公司的网站地址是www.asus.com.cn）和挂一些支持大硬盘的驱动程序可以解决识别问题。硬盘识别正常后，分区格式化可用FDISK、PQ MAGIC、DM等。在http://sulv.yeah.net有下载。

湖南　苏旅

读者 Harlay问：有两个问题：1，AGP



2x和AGP 4x插槽是否不一样？两者是否通用？2，现在人们大多使用外置MODEM，而外置MODEM有一个AC整流器。Creative的SoundWorks系列音箱也有一个AC整流器。如果我不使用它们的话，将AC整流器插在电源上，会不会有什么问题？当我不使用时，AC整流器似乎也会发热？我基本上每天都会用的，是不是可以不用每天拔来拔去？

答：与AGP 2X相比，AGP 4X不仅工作频率提高到266MHz，而且显卡的数据传输率提高了一倍，由原来的533Mb/s提升到1.066GB/s。今年新出的许多显卡都支持AGP 4x，如TNT2、G400及Savage4等。AGP4x的显卡，采用了"AGP 4X/2X万用插脚"，是"向下兼容"的,完全可以插到AGP 2x的插槽上。不过要注意的是象GeForce256/ TNT2 Ultra这样的耗电大户，如果主板的AGP槽供电不足的话，容易产生死机、不稳定、易在3D游戏中死锁等现象。

至于MODEM等配套的AC适配器，只要质量可靠长期插在电源上是没啥问题的。我MODEM的AC适配器插在插座上都两三年了，从没拔下，也没事。

四川　龚胜



2000年2月下"疑难求解"NEWSPOP问：

《天地劫》中遇一难题，在第二十二关"突围"过关后，金花婆婆会告诉你去"天焰岭"的路，但是，需要一块"两仪玄石"，请问怎么样才能拿到？

答：据我所知这是第28关(11，42)才有的宝物。想去"天焰岭"好象是用老婆婆的配方炼出"玲珑净玉"，然后出城选择去"天焰岭"。如还有问题，请E-mail To:cjj <chengx3@ynmail.com>找我。

读者　陈磊

2000年3月上"疑难求解"四川丁咏春问：

《银翼传承》中第四关"快到甲板上去"时，为何把敌人杀完了也过不了关？

答：本关任务即杀死所有敌人到甲板上去。当敌人全灭时在屏幕中部有一个梯子，主角在其上"待机"即可过关。类似问题在后几关也会遇到。如有一关任务是登上西南岛上的山，只有让新入伙的红发小孩登上才算过关。

河北　陶伟

2000年3月下"疑难求解"读者Yuleon问：

我在玩《生化危机2》的时候遇到了一个难题，就是在女主角的第二个剧情中怎么也找不到那个打火机，没有它就拿不到红宝石，剧情就没法继续，不知道这个打火机放在什么地方？

答：Claire的第二剧情的打火机在局长办公室最里面的房间的盒子里，就是第一剧情发现Sherry的地方。

浙江　云和山的彼端

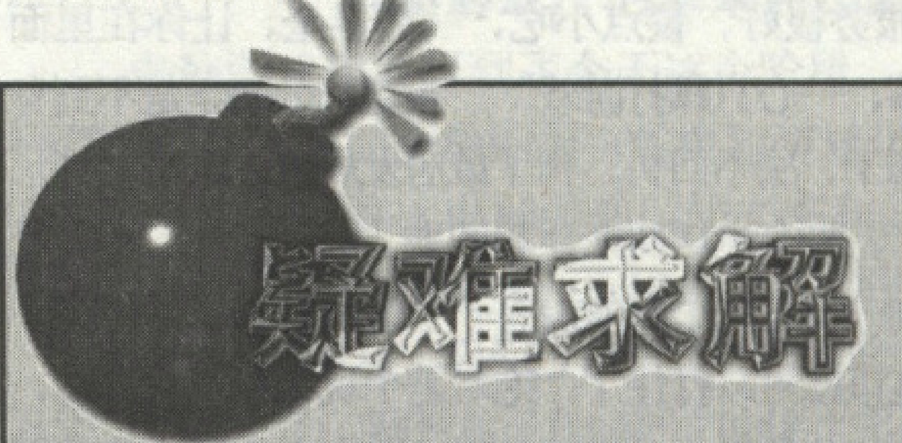
2000年第4期《大众软件》的"问题交流"中，关于《KOF99》的回答是不正确的，如文中所述方法无法选出隐藏人物。正确的方法是：

1，在模拟器的Machine setting中选择"家用（console)"模式，进入KOF99，应该能有终级游戏选单，可设定游戏时间、难度、能量无限、STRIKER无限等等，游戏中可以选择隐藏人物真KYO、IORI。

2，如果不行，那么必须在游戏中全选"？"（随机）人物，战胜各队，运气好的话，在打败第五队（一般是主角队，就是K那队）后，屏幕会提示"START+左-右-上-左-下-右"或"START+右-左-上-右-下-左"，即真KYO、IORI选法，重投硬币开始新游戏时才可按上述方法选隐藏人物。

读者　陈磊

编者注：本刊与必答网站合作，由他们提供一个信箱，读者如有什么问题，也可直接发E-mail到此信箱寻求答案。信箱地址是：popsoft@bidaa.com。必答网站的网址是www.bidaa.com。



贵阳 董锐问：

《轩辕剑3》在移动岛的城堡里，当我打败那位传教士康那里士，到城堡外与护民官对话，并到后花园发展剧情后，为什么一遇到敌人就莫名其妙地退出游戏？

重庆 小海问：

在《半条命一军团要塞》中，我干掉了基地内沿途的异形和特种兵，终于杀到了露天地面上，来到一个露天仓库。按情节我躲进一间昏暗的小仓库，钻进露天通风井，并干掉了守在管道口旁的特种兵，却始终无法钻进逃生的通风管道。试过撬棍、手雷、滑膛枪、冲锋枪等，无论如何也打不开管道口的铁栏杆。我该怎么做？还有，有没有类似《三角洲》的密技命令（如金身、弹药无限）？

读者 F-14问：

为什么在《风色幻想SP》里，在打完沙罗曼蛇之后，进入鲁恩城，却没有马修加入？

读者 mc_wan问：

《大航海4》中的宝物番茄苗如何找到？



本期讨论题目：电脑游戏厅

电脑游戏厅，俗称网吧。我们很多人都通过网吧上网学习、聊天查资料。那么，网吧在我们的现实生活中到底充当了一个什么样的角色呢？它未来的发展方向又是如何呢？欢迎你加入大众论坛，和大家一起谈是论非。

本讨论区文章仅代表作者本人观点，文责自负。

读者 加肥猫：游戏厅里出的人才

那天在网上聊起了这件事情，关于游戏厅里出的人才。

大学时代，网络游戏刚刚起步，成都到处都可以见到电脑游戏厅，里面全部都是网络游戏，诸如C&C，魔兽之类的。我的几个朋友自从迷上了游戏之后，几乎天天见不到人影。也难怪，这些游戏厅服务极好，餐点小吃，一应俱全，让你在里面“两耳不闻窗外事，一心只顾打游戏”。我这几个同学是不到身上最后一文钱被榨干，决不回头。到了最后发展成了没钱也打，打到实在顶不住了，打个电话回来让我们去“赎”他们，然后电话费还要我们给掏……这几个家伙没有一个最后拿到了学位的。本来这个故事到这里就可以打住了，绝对是个玩物丧志的典型，可是没有想到居然这几位里面后来还真出了业内人士了。我暑假回国，居然送了我一套他们自己做的“烈火文明”。先不说做的水平到底如何，人家这毕竟算是成了材了。可见游戏厅里还是可以出人才的嘛。你想问他是谁啊？去看看正版烈火文明的说明书吧，那上面写着哪。

最后说一句，自己觉得自己没有人家这个本事的不要学人家这么干，免得最后你家长告我教唆。：）

沈阳 mhy：你们所说的电脑游戏厅，在我们这里叫电脑房。我个人认为电脑房没有什么不好，大家可以一起玩一玩像C&C、星际这些对战游戏。也就几块钱一个小时，比上网连线方便。速度也快，也贵不了多少。方便了那些想玩对战游戏又上不了网的兄弟们。

读者 超级菜鸟：我也在网吧上网。网吧的生意很好，可能是因为这是顺乎民心吧。我认为网吧不错。

读者 秀才：我曾经做过游戏厅，后来给取缔了。我千辛万苦借的钱，都赔了，我欲哭无泪。

我做游戏厅的时候没现在那么乱，都是些老朋友一起玩，很开心，可惜……现在再没可能了。现在我们这里网吧都不发牌，但依然有少数人无照经营，生意很不错。我是没办法了。我欠人一屁股的债，都不知道怎么还。不过我不后悔，毕竟我尝试过。有钱的话，我还做网吧。我喜欢看到大家开开心心地聊天，玩游戏。

我很奇怪，为什么在中国竟然不能开网吧？中国的网民只有300多万，而在很多国家是占总人口的30%。中国一方面说要普及电脑，普及网络。另一方面却不准人们开办网吧。这是什么回事？

我是山区人，我们这里的人对于电脑的认识很少，他们不可能随随便便地买台电脑回家。如果不是在网吧里认识电脑，认识网络，他们根本就没别的机会，谈何普及？

读者 助手：网吧的一个特点是在有限的条件下可以聚集最多的人，而且交流方便，所以学生喜欢。我就有自己的PC，但我还是常去网吧打局域网，因为它比上网方便，而且可以即时交流。但有的游戏厅和网吧也是罪恶的滋生地，打架、抢劫无所不有。真是同情那些小学生们，他们也被污染了（虽然他们自己没有感觉到），精神文明现在显得格外重要。

读者 睡狮：网吧如同酒吧，看你用什么样的态度去那里，不过确实应该限制18岁以下的青年去那里（老板拎着板凳向我砸来，臭小子你想断我的财路啊），但很难做到，就如同D版软件。所以父母要早发现，早断绝，在其上瘾前，及时解决。如果小孩已经上瘾，作父母的一定要因势利导，将其引向好的方面，最好是添些钱，让其在家上网，这样便于控制。我们有些少年的自制力确实较差，若无父母督促，必定深陷其中，无力自拔，所以从年龄上限制进入网吧的人员是唯一可行之途。不过说来说去的确难以真正实行，君不见我已挨网吧老板的数次老拳乎？

我想如果让孩子从小上网未必是个坏事，看多了也就不希奇了。等他长大了，就会见怪不怪了，来个胀死法也不错啊，让他使劲上，直到上烦为止，不过要花很多Money。而我们也无法向这些少年提供挣钱的途径，使他们领略工作的辛苦，知道父母的血汗钱来之不易，那就会掂量着花了。取缔网吧是不可行的，因为网吧毕竟能解决部分人的就业，可以方便部分身在外地、没有电脑的人，国家还可增加些税收。我只盼哪天上网费像美国那样便宜，速度如美国那样快就好了，届时网吧还有孩子们去吗？去也不多了吧，在家里上网不是更舒服吗？那时家里父母多少能管着点，总好于现在。

读者 追魂剑：目前的电脑游戏厅（网吧）在北京着实不少，但追魂剑认为现在的电脑游戏厅还极不规范。就从追魂剑身边来看，目前学生在电脑游戏厅里出没得颇为频繁，这显然不是什么好事。若论诱惑性，电脑中的MUD以及连线对战远比以前游戏厅里的街机为大，再加上目前全国的中小学减轻学生负担行动会导致有更多的中小学生沉迷到游戏厅中。显而易见，这不论



对个人还是社会都是不利的。因此，追魂剑认为至少应在现有的电脑游戏厅与提供娱乐服务的网吧的大门上都应加上“中小学生禁止入内（节假日除外）”。

南宁 Beta_kolan：众所周知，中国的网络速度十分之慢。举例来说：我上网玩一场星际争霸，那简直不是星际争霸，倒像是“蜗牛争霸”。一个月下来，电话费和服务费让人欲哭无泪。然而，电脑游戏厅的出现改变了这一切，在电脑游戏厅里玩星际，可以与队友更好地沟通，以达到完美的配合，共同体验胜利的快感，成功的喜悦。对于电脑游戏厅里的社会青年，我认为这比街机游戏室里的少得多，不说在电脑游戏厅，就是在学校也有一些不良少年。电脑游戏厅里还有许多“知识分子”。至于环境，我们南宁这里挺好的，有的地方很大（原来是舞厅），有的地方有空调，有的地方16M_TNT不说,就是那128M内存就让人大呼过瘾，雷神，三角，星际……随便挑。打完之后，结帐时2.5元/小时的价格也让人舒服。我认为，只要规范管理，电脑游戏厅为什么不能像街机游戏厅那样呢?

以上仅代表我个人观点。

读者 9431：不管家长们如何看待电脑游戏厅一事，反正我认为电脑游戏厅存在绝对好。因为在机房里对战三角、帝国时代Ⅱ等游戏时速度很爽，根本不用什么“网络步话机”。更重要的是用狙击枪不用再计算提前量。现在QUICK3都能连线了，看来我不用升级机器了，而且要价不高，2元钱/小时，我们这儿的老板心不太黑（就有一点不好，我在大骂朋友不讲义气的时候，他居然不让我用刀宰了他来加分，嘿嘿！）。当然，我反对18岁以下的小朋友来玩。

zip工作室 牧童：电脑游戏厅之我见

不知道从什么时候开始，北京的街头巷尾一窝蜂的出现了很多所谓的“网吧”。但与我们这些网虫所熟悉的、真正意义上的Internet网吧不同，这些“网吧”实际上就是通常我们所讲的电脑游戏厅。

电脑游戏厅的产生及其优点

我记得念大一时《哲学》书里有过这么一段话，任何一个新生事物的出现及盛行，都必定有其自身符合时代发展和客观规律的地方。（那学期我的《哲学》好像没过……）

电脑游戏厅的出现及其盛行，是在怎么样的一个环境下呢?

许多喜欢玩电脑游戏的人（中学生居多）并没有自己的电脑，或者其中有些人家里有电脑却不能经常玩（家长的因素），而电脑游戏厅恰恰给这部分玩家一个尽情享受游戏快感的空间。

还有一些象我们这样的老玩家，早已厌倦了单机作战的孤独和单调，而Internet网上对战的速度又实在是不尽人意，所以相约去电脑游戏厅对战几局也就成了情理之中的常事。

客观的说，电脑游戏厅还是有其优点的，它的出现给玩家们一个相互切磋的机会，并且大大提高了RTS（即时战略类游戏）、实时战术类游戏、DOOM-LIKE（主视角战斗类游戏）和体育模拟类游戏相对于普通玩家而言的可玩性。对于这一点，我们还是不应该忽略的。

电脑游戏厅的弊端

其实自从电脑游戏厅出现的时候，它自身的弊端就暴露了出来——

——厅内人员复杂，经常出现打架、群殴等治安案件（我自己就曾经在不同的几个电脑游戏厅里亲眼目睹了N起恶性事件，只不过因为自己190公分的身材才没被“殃及池鱼”）。

——由于相当一部分玩家没有精力，也没有时间经常往村儿里跑，所以很多电脑游戏厅都兼做起了“盗版代理”的买卖。

——最严重的一点，电脑游戏厅的主顾有很大一部分是在校中学生，由于迷恋游戏世界而荒废学业，整天泡在电脑游戏厅的例子可以说是比比皆是。

只不过一开始人们并没有意识到这个问题的严重性，当然没过多久，政府相关部门就陆续接到了不少在校学生家长的反映和意见，有关部门自然也没等闲视之——我记得有段时间北京的公安部门好像查抄了相当一大批电脑游戏厅，但是正所谓“野火吹不尽，春风吹又生”，没过多久，这些电脑游戏厅又冒了出来，只不过他们由以往的明目张胆改为了“地下作业”……

电脑游戏厅的未来和出路

电脑游戏厅发展到了今天这个阶段，我们大家心里已经都很明白，要完全取缔所有的电脑游戏厅，是不可能的，也是不现实的，那么电脑游戏厅的未来和出路又何在呢?

答案还是肯定的——正确引导、加强监管。

正如前文所言，我们应该看到电脑游戏厅还是有它的一些优点的，现在的问题就在于如何把它的优点充分的体现和发挥出来，把它的弊端最大限度地抑制下去，我个人认为这要靠政府相关部门的正确引导，并且要加强监管。

比如说，制定一个严格的条理——不该进电脑游戏厅的人，对不起了，您就是不能进去；让这些不该进来的人进自己店的店主，对不起了，您的生意还是暂时歇几天吧……

关于电脑游戏厅的话题，好像还有很多可说的，但考虑到此地是大众论坛，并不是俺在后院里的专版，所以嘛，俺就先说这么多好了。

以上是我对电脑游戏厅的一些看法和思考，仅代表个人观点。

下期讨论题目：电子商务的现状和发展。

作为附加品和衍生物，电子商务的逐渐渗透扩张成为网络迅猛发展的又一见证。许多专家认为，电子商务将是二十一世纪经济增长的主要动力。我们的Walker已经畅游其中，品尝到了酸涩苦辣（有没有甜啊?），各位读者有什么体验和看法，请速来稿至reader@popsoft.com.cn或访问club.popsoft.com.cn进入“有话好说”社区进行即时交流。（关于本题目的讨论发言将在2000年第10、11期上刊登）



读者评刊统计汇总（1999.12月上-2000.1月下）

不知是恰逢千年之交的喜庆，还是对本刊旧貌变新颜的认同，今年参与第一期评刊的读者特别积极，选票异常飚升超过千份，令负责处理统计的郑老师又乐又累。由此可以看出这一期《大众软件》一定非常抢手。果然，不久就有很多读者投诉，称按平时节奏上街去买，结果到处都脱销。可到第二期时，投票读者却又大跌到不足300人。这种过于强烈的对比实在让众小编难以适应。也许大家都忙着过年吧！我们安慰着失望的郑老。不过，我们真心希望大家踊跃将评刊表寄来，认真投下你的一票。因为我们一直把你们的意见作为杂志栏目调整的重要依据。

想读到你喜欢的栏目和文章，请立刻参与我们的大众读者评刊吧！

另外，我们大众软件网站上也开通了读者网上评刊，性急的读者可以马上去注册参评哦。网址：http://mag.popsoft.com.cn。

12月上

应用栏目	票数	名次
硬件评析	284	1
实用软件	275	2
应用心得	236	3
读编往来	215	4
新闻速递	160	5
网络时代	123	6
专题综述	63	7

娱乐栏目	票数	名次
游戏畅谈	288	1
攻略指引	276	2
TOP TEN	268	3
有字天书	265	4
游戏赏析	249	5
前线地带	156	6

最喜欢的文章	作者	票数	名次
世纪末Ultra ATA-66硬盘	赵效民	159	1
新潮MP3播放器之热力追踪	龚胜	148	2
家园	隐藏人物	139	3

12月下

应用栏目	票数	名次
实用软件	132	1
问题交流	107	2
硬件评析	84	3
读编往来	72	4
专题综述	59	5
新闻速递	56	6
网络时代	55	7

娱乐栏目	票数	名次
攻略指引	148	1
有字天书	103	2
游戏赏析	99	3
TOP TEN	93	4
专题企划	75	5
游戏剧场	70	6
前线地带	64	7

最喜欢的文章	作者	票数	名次
千年之颂？电脑游戏发展史漫谈	本刊编辑部	116	1
虚拟光驱之完全实用手册	冯灵全	86	2
迎接新世纪	本刊编辑部	61	3

1月上

应用栏目	票数	名次
实用软件	664	1
硬件评析	661	2
问题交流	511	3
新闻速递	466	4
应用心得	466	4
网络时代	390	6
读编往来	363	7
专题综述	256	8

娱乐栏目	票数	名次
攻略指引	691	1
TOP TEN	614	2
游戏赏析	510	3
前线地带	476	4
游戏畅谈	472	5
有字天书	378	6
中国游戏报导	346	7
专题企划	340	8

最喜欢的文章	作者	票数	名次
千禧年装机指南	董超	363	1
欧美业界1999年游戏回顾	本刊编辑部	287	2
MP3随身听军团	cho	236	3

1月下

应用栏目	票数	名次
问题交流	113	1
实用软件	107	2
读编往来	95	3
应用心得	92	4
硬件评析	85	5
网络时代	56	6
新闻速递	53	7
专题综述	48	8

娱乐栏目	票数	名次
TOP TEN	136	1
攻略指引	102	2
有字天书	80	3
游戏赏析	72	4
中国游戏报导	64	5
前线地带	63	6
游戏剧场	59	7
专题企划	40	8

最喜欢的文章	作者	票数	名次
DIY与联想的较量	KING	50	1
帝国时代Ⅱ（下）	枫茗轩工作室	39	2
硬件市场行情	小熊商情	37	3

幸运读者名单

山东 孙立明　福建 吴孟明　广西 刘洋扬　天津 刘 佳　浙江 邵 俊

甘肃 白 霆　山西 梁 诚　浙江 肖芳静　河南 彭 搏　广东 卢伟明

山东 宋 涛　北京 王 亮　新疆 习 亮　天津 王 超　湖北 龚成思

贵州 杨 洋　山东 朱文韬　吉林 黄 楠　山西 陈 强　北京 韩 宇



第五届大众软件奖系列活动之四

《自由与荣耀》新型武器与任务简报玩家设计大赛结果公布

经过一个半月的激烈争夺，由北京金洪恩电脑有限公司独家赞助的这两项大赛全部揭晓，本次活动投稿新型武器设计的一些读者水平之高，令协助评奖的专业人员也赞不绝口。还有一些读者因为使用了手绘图的方式，没有能充分发挥其独到奇特的创意，也使我们感到一丝遗憾。参加任务简报设计大赛的很多读者的文笔和构思也非常优秀。希望各位读者再接再厉，积极参与我们以后的系列活动。

也许下一次的大奖，就是你的噢！

（全部奖品由北京金洪恩电脑有限公司独家提供）

新型武器设计大赛获奖名单

一等奖

北京 王心磊

奖品：TNT2（32M）显卡一块、《随心所欲说英语Ⅱ》一套

二等奖：湖北 聂鑫 北京 王君实

奖品：游戏摇杆一个、《万事无忧Ⅱ》一套

三等奖：浙江 李安 广西 韦巍 江苏 顾方

奖品：《电脑世纪行》一套

优胜奖（名单略）

奖品：《万事无忧Ⅱ》一套

任务简报设计比赛获奖名单

一等奖

云南 罗云

奖品：TNT2（32M）显卡一块，《随心所欲说英语Ⅱ》一套。

二等奖

辽宁 郭巍 天津 陈崧哲

奖品：游戏摇杆一个，《万事无忧Ⅱ》一套

三等奖

浙江 汤琪磊 北京 Ares007 上海 张岳川

奖品：《电脑世纪行》一套

优胜奖（名单略）

奖品：《万事无忧Ⅱ》一套

凡参加此次活动者均可获得北京金洪恩公司提供的精美礼品一份。

最近，一位热心读者本着对本刊负责的精神，向我们反映，在安装99年第10期光盘中的OfflineExplorer时，防火墙发出报警。许多读者对此事也非常关心。接到信函后我们重新进行了认真复查，经冠群金辰软件有限公司宋小姐和乐亿阳公司冯先生使用最新版本的KILL98（引擎版本10.00，病毒特征清单版本10.00）和PC-cillin(最新病毒码677，扫描引擎5.000）的检测，证实是该读者电脑内的反病毒软件误报。请广大读者朋友放心使用。

“新天地”四日游

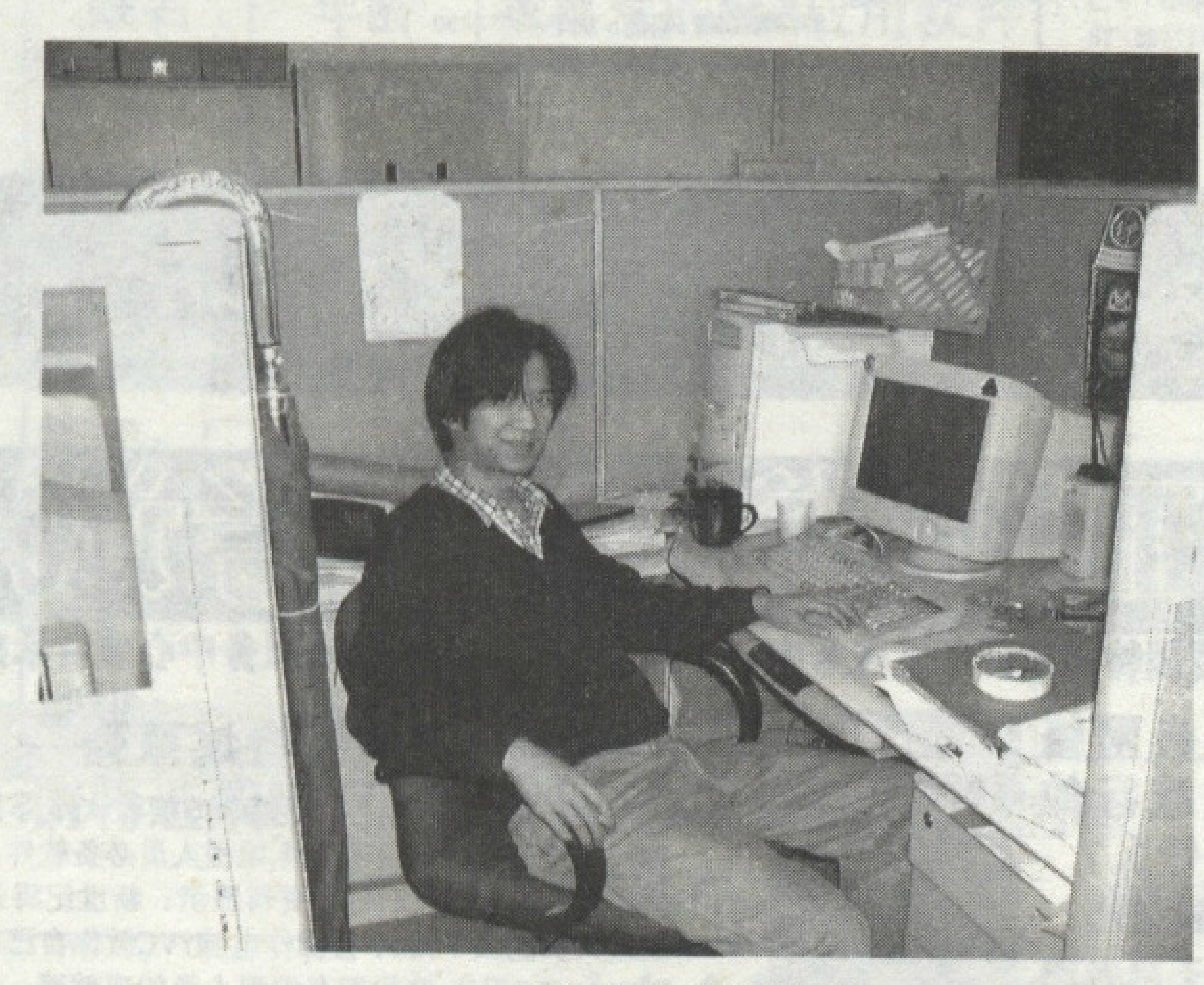
● 编辑部

谁不买正版游戏跟谁急——有这样的玩家么？

我想肯定有。

那你们一定买过那些一律50元的“外国大片”吧？别告诉我你没听说过《古墓丽影》和《盟军敢死队》。你觉得这些游戏本土化工作搞得怎么样？包装漂亮吗？售后服务怎么样？包装上面SUNTENDY、新天地互动多媒体技术有限公司那一排字应该也有点印象吧？

也许你住的镇子里只有十几户人家有电脑，去省城还要坐上一天的汽车。而新天地的“家”在北京。



▲ “大内总管”张巍

那你猜想它应该座落在一个什么样的地方呢？是不是象电视剧里的那些商业大厦呢？

翻开北京地图，你会在城区左上方很轻易地找到圆明园。在圆明园西墙外，有一个叫骚子营的地方，新版地图已经改名为哨子营了。这个地方默默承载着许多历史的沧桑，其中也包括我们第一次与铁血的资本主义机器正面交锋的那段不堪回首的惨痛记忆。

可还有什么能比时间更强力地洗涤仇恨呢？它可以改变一切。事过境迁，这里又是一片宁静。乡间高耸的杨树沿着公路一直延伸到远方。一些矮矮的建筑沉默地遍布在四周。在一旁的巷子里，垃圾随着春风在半空里旋转，绵延不断。塞外的黄土不时扬起在你的周围，拂过你的发根、眼睑和嘴唇，然后刮进一旁的食品铺子。

第一日

你的记者站在一个损坏了的垃圾桶旁——它大得象楚王的内棺——等着新天地的人来接我。不久我看见了MISS 70，她穿着美丽的黑色小披风，用红纱将头整个包裹起来，以阻挡北京那多情的春风。

或许一切都有冥冥中的暗示。在新天地公司的大楼里，我见到的是国内游戏公司中最好的工作环境。果然是个新天地。

MISS 70为我倒了杯柠檬茶，然后带我走访了公司的各个部门。

下午新天地的“大内总管”张巍为我介绍了新天地深受好评的本土化工作。他是新天地公司的元老，主持过所有代理游戏的汉化工作，并且负责公司内部一切闲杂事务，可以说是公司发展的历史见证人。

张先生把两条腿放在桌子上，叼着烟卷，回答了你的记者的一些问题。

公司于97年6月成立就与VIRGIN公司取得了联系，但一开始代理的好产品不多，公司步履维艰。出于发展需要和对玩家的考虑，他们决定将本土化工作做好。在一开始外国公司不信任中国厂商，不把游戏的源代码交给我方。因为程序员完全可以利用一个成熟游戏的源代码制作出与原作同样完美的产品而又无法从法律上遭到追究，这就给汉化工作增加了数十倍的桎梏和危险。

汉化工作最艰苦的是《银翼杀手》。没有源码、没有字幕、全程语音、大量地方俚语黑话……老张不知花了多少青春、查了多少典籍、用了多少方法，更不知为此掉了多少根头发……付出总有回报，随着新天地对外信誉的树立，它的技术力量也日趋成熟了。老张得意地说，不用源代码，我也可以修改《盟军敢死队》里的任何一样东西，包括人的表情……目前新天地出品的本土化产品在通过国外QA部门的检测时错误率几乎为零。



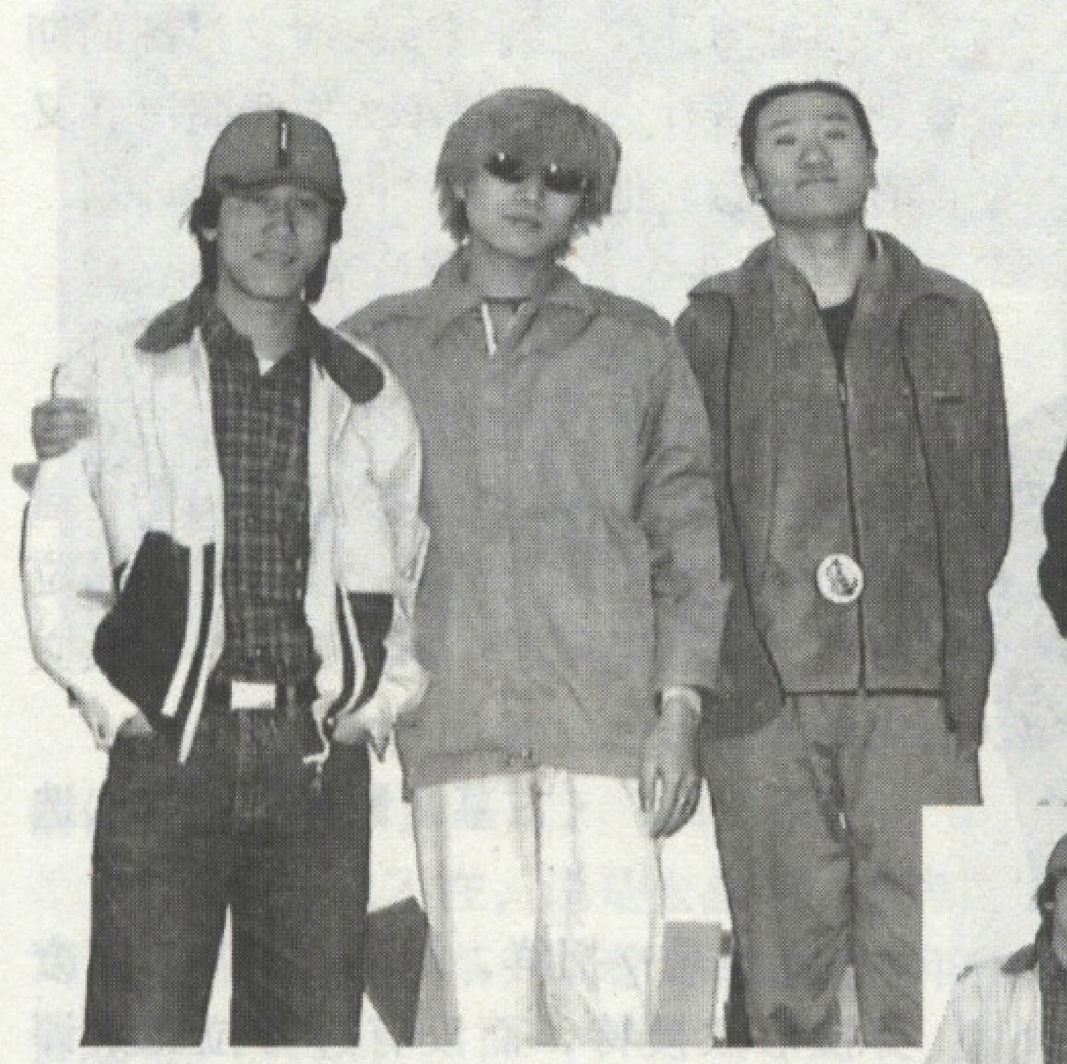
● 新天地展柜

“能否量化地表述技术部的工作？”你的记者又问。

老张回答：一款产品汉化周期为2个月，其中翻译占用时间最多。通常一个RPG游戏的汉化量是80万字，《铁路大亨》这类游戏是50万字。

"我们在技术积累和观念意识上与欧美还有一定差距，但是总有一天我们将不再是一个代理公司，我们要做自己的游戏。这只是一个时间问题。"老张最后说。

这时从会议室外面晃进来一个面容友善的人，定睛一看，原来是新天地市场部经理李大人。别看他笑眯眯的，其实是游戏圈子里的老"枪手"了，写得一手好文章。已经是下午5点了，他还没来得及吃午饭。这使我想起一个美国佬说的话，他们都是些NO LIFE的人。



▲ 网络组的酷哥们儿
（左起）乌鸦、DUFF、小丸子、HELP

李大人把菜放进微波炉，一会儿香味飘了出来。

你的记者：你不回家吃饭？

李大人：对。

老张：我也不回。

李大人：因为他家里没人给做（意味深长地笑）。

老张：你有人给做？

李大人：我可以自己做。

老张：你那几手我都吃腻了。

李大人：你吃什么不腻？

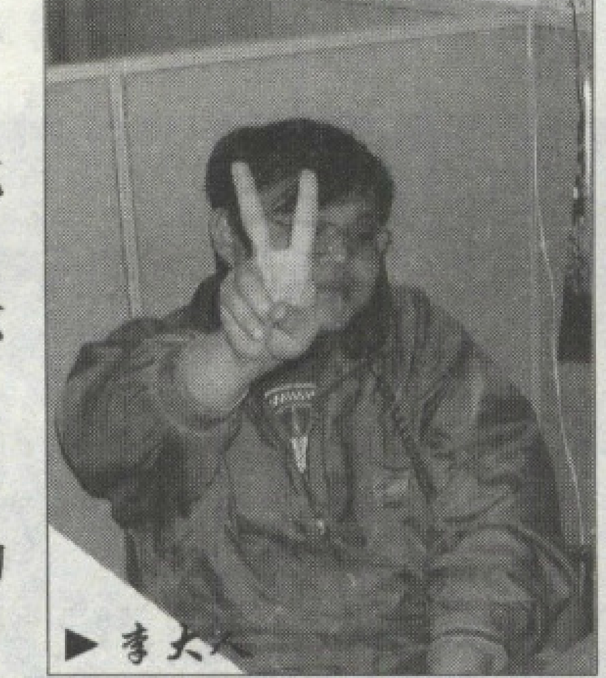
老张：方便面。

李大人：不想吃点我的鱼香肉丝么（开始用餐）？

老张：我嚼不动，太硬。

李大人：你嚼什么不硬？

老张：方便面。



▶ 李大人

MISS 70又为我倒了杯柠檬茶。

第二日

我迟到了，不巧正赶上公司吃午饭。

公司为员工们在附近的一个村头饭店里包了伙，每天中午都要顶着风走上很长一段路，去给人家送钱。

"小燕子，穿花衣，年年春天到这里……"一进饭店就听见一个嘶哑的男声在歌唱。那是网络组一个叫"乌鸦"的怪人，他象是疯了。其余的员工则围坐在餐桌前，眼巴巴地咽着口水。再看老张——他数数人头，再数数筷子，说道："坐不下了，坐不下了……"一会儿又跑到前台点菜付款。他的背影看上去很沧然。

一顿饭只听见"乌鸦"癫狂的笑声。他们在谈论如何制作无聊的游戏，我记得其中一条原则是不能人为地退出游戏，只要按了STOP键，程序就自动格式化硬盘。

这时突然一排摩托呼啸着停在门外，几个扮相怪异的飞车党暴徒破门而入。你的记者率先隐蔽到桌子下面，但被"乌鸦"抱住了，并被告之这是新天地网络组的其他几位成员。其中那位橘黄色头发的叫DUFF，是国内QUAKE圈内最有名的杀手之一。

在饭桌上我还注意到有一个挺酷的小子很象麦当娜的前夫西恩·潘。

回到公司，记者得知在一次全国QUAKE锦标赛上，新天地竟有两人同时进入前三强！以前盛传新天地是由玩家组成的，想玩家之所想，急玩家之所急，正是他们成功的不二秘诀——看来此言不假！此二人一个是DUFF，另一个竟是李大人！笔者好奇地问他："你和DUFF谁更厉害？"

李大人从他的电脑前抬起头来说："作为一家公众刊物的记者，思想境界怎么如此这般？游戏嘛，就是图个高兴！我就愿意和最弱智的机器人打，你管得着么？"

下午，公司召开部门经理级的内部会议，你的记者提出参与旁听，被产品部总监秦某严词拒绝。此后实施的第二套计划"秘密渗透"也以失败告终。

会后，作为精神补偿，MISS 70为我安排了与李大人的一次推心置腹的恳谈。

三句话不离本行。李大人围绕着新天地得意的宣

传策划工作谈了公司几年来的发展概况。

如前所述，97年公司成立的半年里，没有特别的优势，尤其是面对着当时众多的大牌游戏代理商（有些如今已经倒闭）。这坚定了新天地走精品路线的大方针。具体到市场部，首先采取国外的折页式包装，

▶市场部的几位高级枪手，笔者同行。

改变了过去游戏产品平庸的形象。《97赛手》是公司代理的第一个产品，之后的《双子星传奇Ⅱ》、《黑暗王座Ⅱ》便开始改用新包装，并加大产品附赠含量。

98年3月，这是公司的一个转折点，新天地从这里开始走向日后的辉煌。3月发生了什么呢？英勇的产品部一举夺得了VIRGIN旗下EIDOS制作组的产品《古墓丽影Ⅱ》在大陆地区的发行权，并正式与VIRGIN公司签约，成为它在大陆地区的正式总代理商。之后得到了一系列好产品：《银翼杀手》、《盟军敢死队》、《沙丘2000》、《古墓丽影Ⅲ》……为了充分贯彻精品路线方针，公司撤下了4、5个同样可以赚钱的普通产品，而把全部精力用来消化以上的几部“大片”。

按李大人的话说，是“运用了一整套国外成型的市场宣传策略”：首先针对中国消费者心理特点进行产品分析，从不同角度人手，颇下了一番力量。以下是98年成功炒作3例。

第一例：《盟军敢死队》之白皮书行动。

关于这款西班牙小组的处女作，EIDOS给的材料可怜，如果象往常那样只在媒体上铺攻略，恐怕不会有什么起色。李大人转念一想，拉上一位“二战”迷朋友在北京图书馆整整蹲了一周，编出一本二战白皮书。这本书根据游戏中的每个战役给出当时的历史背景资料，这既增加了一款娱乐产品的文化含量，又在假戏真做中透露给玩家这样一种信息：如果完成了“这一个”任务，对“二战”的历史和人类的历史究竟有多么重大的意义。这一手玩儿的不能说不高。

第二例：《沙丘2000》之扬长避短。

做《沙丘2000》时WESTWOOD公司明确说过，这个游戏只是旧作的怀念版本，没有增加新的内涵。新天地敏感地注意到老玩家对它过高的期待意味着什么。于是李大人眼睛一转又有了主意。他制定了“四步走”计划：1，介绍小说背景，营造文化气氛。2，介绍相关电影、音乐，增添时尚感觉。3，突出《沙丘Ⅱ》在游戏史上的高贵地位。4，最后，将《沙丘2000》和盘托出——要资历有资历，要品位有品位——您再敢说不好？那就是您自己没文化了。

第三例：《古墓丽影Ⅲ》之真人选美。

这也是一招鲜，据说国外只有官方劳拉形象模特，而没有过劳拉真人评选。而且这种女性评选活动在中国不能说没有风险！李大人亲自跑策划、跑联系，和《大众软件》联手合作了一把。工夫不负有心人，外地报名者就有将近200人，北京本地面试者多达20位，大大超出了公司最初的估计。中国教育电视台、北京电视台和北京有线台主动报道了这一活动消息。

98年就这样轰轰烈烈地过去了，新天地迎来了“分帐式销售”和“买断式价格体系”的99年。

第三日

真不巧，我又迟到了。

这次我直接去了那家饭店。

倒茶的时候玻璃杯突然炸了，滚烫的开水浸透了你的记者的裤子。

在吃饭回来的路上，“西恩·潘”和我聊了不少



事，他说他刚来不久，觉得新天地的工作气氛特别活跃，精神也比较愉快，并不是所有的公司都是这样。他介绍了新天地设计部的一些情况，说国外产品的包装设计留给我们发挥的余地并不太大。


长得象西恩·潘的美工师傅

路过传达室的时候，看见老张抱了一大堆杂志和信件从里面出来。

今天李大人不在，说是去参加“路考”了。MISS 70为我倒了杯柠檬茶，接着为我介绍99年新天地的销售战略。

新天地从99年起推行的“分帐式”50元价格体系是立足于中国当前的国情和软件市场的实际情况而做出的决定，是一种与外商之间风险共担、利益共享的合作销售方式，它一改了过去先向外商预报销售量，然后自负盈亏的呆板销售方式。50元价格则是大家经过对玩家心理承受力、厂商利益、产品形象等诸多方面进行仔细权衡的平衡点，是深思熟虑的结果。而“买断式”价格体系概念则是针对引进一些在国内外广受赞誉的热门游戏软件而特殊推行的一套行销方式。所谓买断，即直接从外商手中一次性买断某个游戏产品在国内的所有权利，包括在国内的版权、开发权利、本地化权利以及自主定价的权利等等，使得新天地获得该产品在国内一切自主权利，不再受到来自外商方面的各种因素的制约。

围绕着销售方式的转变，新天地又积极展开了跨行业的合作。MISS 70亲自出马，与多家著名硬件厂商合作，进行买软件送硬件的抽奖活动。

正说着，香山滑雪场的负责人站在了办公室门口，他敲了敲门：“MISS 70在么？”因为看到了新天地在媒体上宣传的新产品《劲爆极限滑雪》，所以他们主动找上门来，想合作一把。市场部的鲁先生在电脑上为这位负责人展示了游戏华丽的场景，负责人当即表示回去就草拟一份合作协议。

滑雪场的人刚走，《参考消息》又打电话来催稿子了。众人忙得不可开交，把你的记者冷落在一旁。我最后望了一眼那热火朝天的办公室，然后黯然离去。在路过网络组的时候，看见HELP和小丸子正在QUAKE中撕杀。DUFF冷笑着在自己的机器上观战。

对了，99年还有一件事情，就是新天地与南京“英业达”签约，第一次与大陆游戏制作小组进行了合作。“英业达”曾制作过颇受好评的《大唐诗录》和《虚拟人生》。新天地目前正广泛地和国内制作组接触，走国产路线是这家纯种民族企业的终极目标。

第四日

MISS 70怎么没给我倒柠檬茶？

今天，你的记者终于见到了新天地掌门人——钟氏二兄弟。在采访之前，MISS 70向你的记者透露了一点小道消息，哥哥非常喜欢吃醋溜白菜这道名菜，弟弟喜欢玩QUAKE这部大作——听起来的确气质不凡。

在总经理室，我见到了他们。二人都戴着眼镜，举止儒雅，风度翩然。

你的记者：请介绍一下贵公司的整体风格。

两兄弟：最大的风格就是年轻，有活力。全体员工的年龄均在30岁以下，行业里的游戏高手我们的员工可能就占了五分之一。工作关系健康、活泼，上下级之间通常直呼姓名。其次是大家都很敬业。


▲ 阿猫阿狗

你的记者：纵观几年来新天地的发展，似乎一直

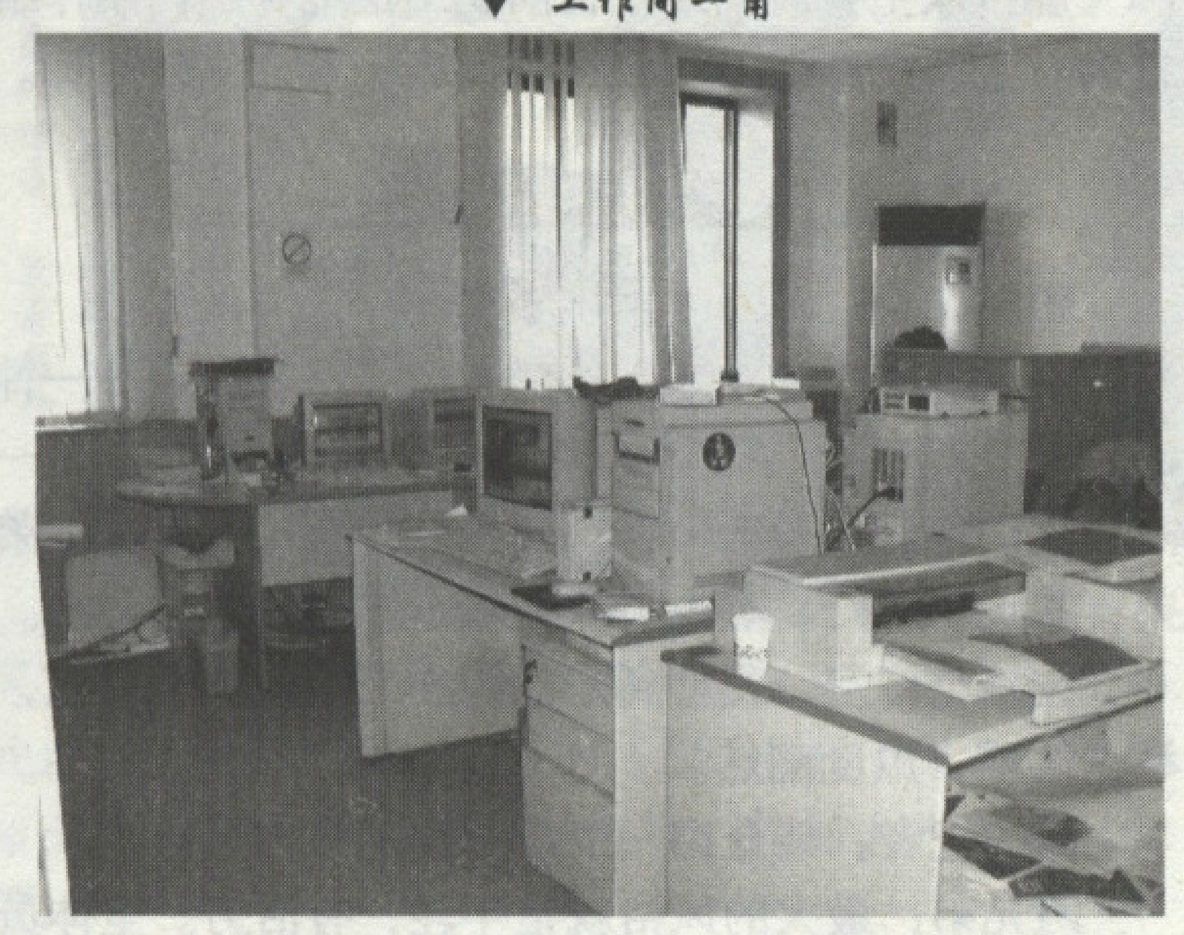
是比较顺利的。



两兄弟：在外人眼里新天地是个幸运儿，其实不然，且不说创业的艰难，新天地也有过不少挫折，最大的两件憾事都和WESTWOOD有关。一个是《红色警报》（C&C：RED ALERT），一个是《命令与征服Ⅱ》（C&CⅡ）。

当年国内一家大的厂商签约代理《命令与征服》（COMMAND & CONQUER）的时候，新天地已经拿

▼ 工作间一角



下了《红色警报》（C&C：RED ALERT）在大陆的总代理！出于商业竞争的考虑，那家C&C的代理商采取了令人不齿的手段，将RED ALERT中的一些"戏言"夸大成为严重的政治问题，并且通报到国家出版部门和各种媒体。RED ALERT就这样胎死腹中。由于该游戏在各方面的表现力和平衡性都达到了一个不可企及的高度，以至在今天还有大批的簇拥者。如果当时没有这件事的发生，新天地在人们心目中的形象也许就不仅仅是今天这样了。

第二次大挫折是在拿下C&CⅡ很久后，WESTWOOD工作室突然脱离了VIRGIN！受这件事最大影响的是员工的情绪。因为各个部门都为这款产品作了大量的策划和前期准备工作，已付出的辛苦和期待现在却因为不可预知的原因而付之东流。

你的记者：看来万事都不能看表面。请谈谈公司未来的走向。

两兄弟：2000年的第一步是统一包装规格，包括配置列表、标志色、条码位置等等，其次是完善售后服务体系，这也是多年来的一个愿望。我们希望卖给玩家的不仅是一个游戏产品，而还应该带来其他的东西，比如俱乐部、网上社区等等。目前公司准备扩展楼层，并且增添新的血液。我们是厂商，同样也是玩家。为玩家服务是我们永远的目标。

从总经理室出来，听见李大人在大发牢骚，原因是某杂志社无法在最近的一期刊物中上《春秋英雄传》的攻略。

李大人：为什么国产游戏就不能上攻略？这是扶植国产游戏的态度么？那个杂志上登的烂攻略多了，凭什么不给我上攻略？

你的记者：别生气，李大人。你们中午不也在玩QUAKE，而不是《春秋英雄传》么！

李大人：那是因为春秋不能联线！

你的记者：所以啊……

李大人：可它支持3D加速！

李大人气呼呼地拿着茶缸去找领导，希望通过高层对杂志社施加压力。

你的记者非常愉快地召集了新天地所有的女员工去会议室拍照。某位部门经理正坐在会议桌旁和人会谈，"你们能不能呆会儿再拍？我们马上就谈妥了。"

你的记者怀着歉意的心情，爬到会议桌上，指挥着靓女们摆好姿势。

1……2……3……茄子！



"女权主义的新天地"
——女孩和她们的劳拉



编辑部新闻

为了了解日本电玩行业最新动态，我社英勇的李鹏同志远赴东瀛，参加东京电玩展。欲知详情，请关注下期的游戏报导。

大宇的小消息

大宇狂徒创作组创始人、大宇研发部主任姚壮宪今年将频繁来京，为在大陆建立自己的游戏制作基地作准备工作。大陆地区人才济济，潜力巨大，可以有更大的发展空间。

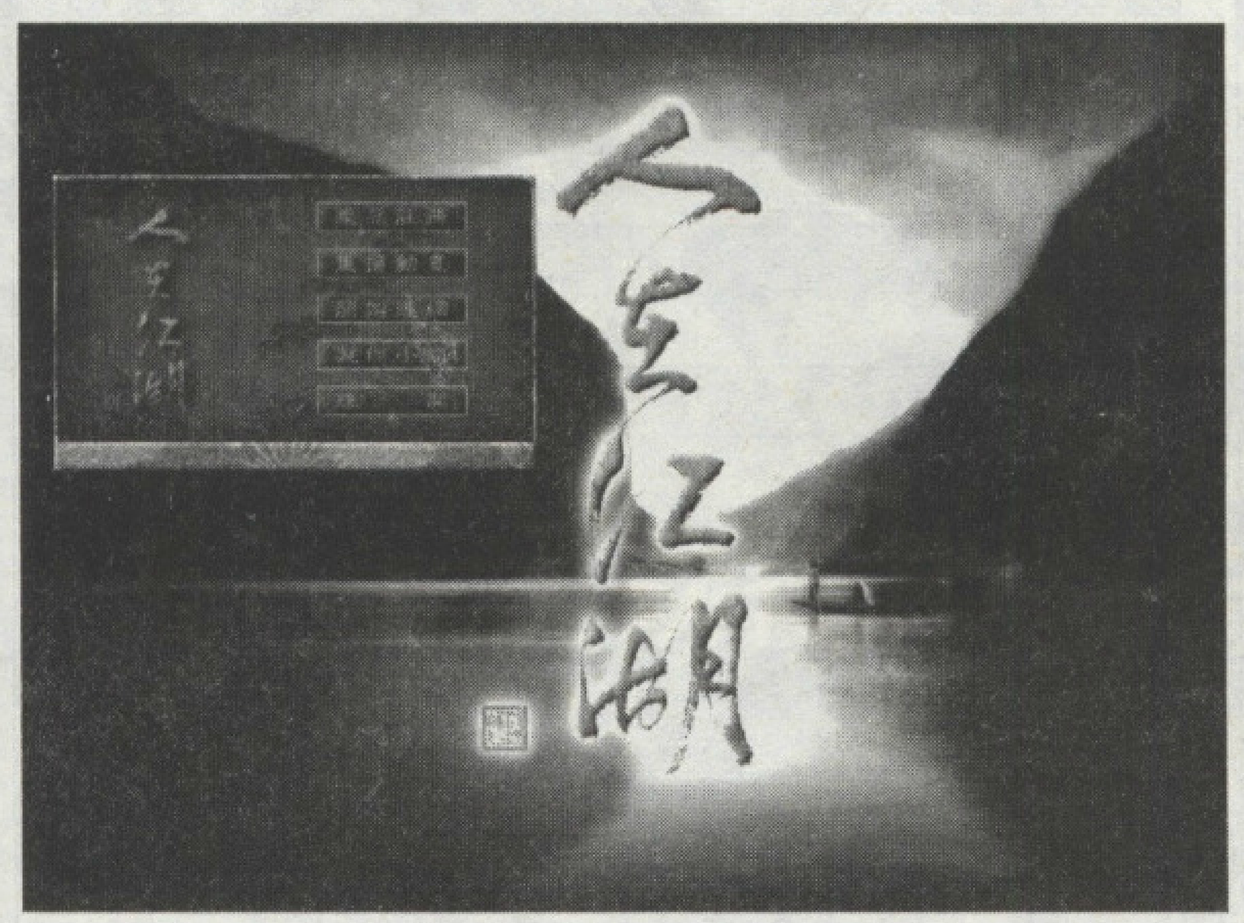
《剑侠情缘Ⅱ》来了！

西山居裘新一行人来到北京，希望通过对《剑侠情缘Ⅱ》的宣传来重振国产游戏雄风。裘新表示，《剑侠情缘Ⅱ》是他这2年来最满意的作品，虽然还不能和国外最优秀的作品相比，但是已经做好在国内创造销售奇迹的准备。

《人在江湖》即将登台

2000年4月，深圳金智塔公司将正式发布开发两年之久的国内首款3D图形MUD游戏《人在江湖》。该产品已经开发完毕，并已在“游戏之王”的网站上试运行了一段时间，在调试及增加更多的游戏内容。该游戏的销售，主要是针对ISP商而言，要吸引更多的玩家加入到这个虚拟社区中来，还有很多的宣传工作要做。游戏的故事脚本贯穿着中国的传统武侠思想，玩家将在其中扮演一名武林中人，并遭遇一系列的江湖事件。《人在江湖》将所有的图像声音文件安装在客户端，聊天时则采用分主题的模式，将客户机转化为聊天服务器，减轻主服务器的网络负担，提高了网络通讯速度。

《人在江湖》还采用了分布集中式网络服务系统，可在主服务器上开设二、三级副服务器，并依此类推，将所有玩家的数据保存在主服务器上，玩家在线时数据通过副服务器传输，这样同时在线人数便能增加，最多同时登录数可超过几万人！



另外，金智塔的《幻想西游记》由于铜制人模的关系，也推迟至4月发布。

来自奥美的消息

由于《暗黑破坏神Ⅱ》的不断跳票，接连受到疯狂玩家责难的厂商只好再从冰箱里端出去年剩的冷饭给大家炒炒充饥——可就是剩饭也不够吃！

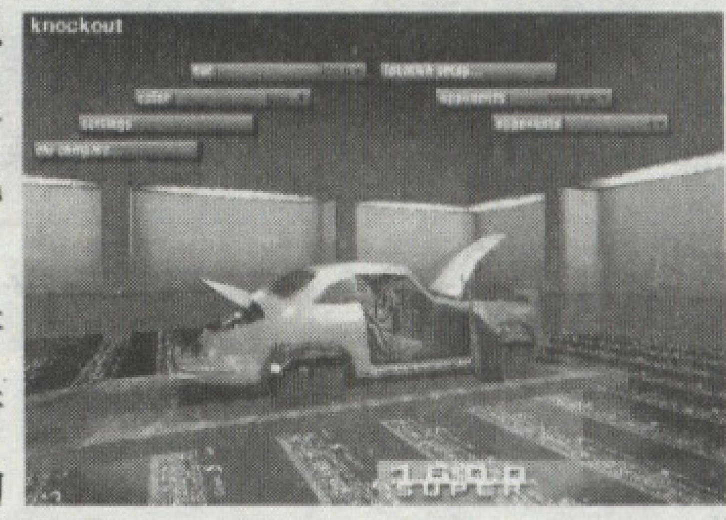
奥美电子年前推出《暗黑破坏神》“超值套餐”活动后，受到国内新、老玩家的关注，这次限量提供的《暗黑破坏神》唯一资料片《地狱火》，虽然只限参与这次活动的用户邮购，但前来邮购者却出乎意料的踊跃，到3月23日《地狱火》已全部订购一空，所以敬请还未汇款的DIABLO用户，不要再汇，已汇款的奥美电子会及时将款退还给你。对此给你带来的不便和遗憾，表示万分的歉意，毕竟“暴雪”BLIZZARD一年才出一个游戏。

另外，这里是《暗黑破坏神Ⅱ》的最新两款展示架，够酷吧？这次不再是狼来了。

奥美电子正式成为乐高公司在中国的全线代理，使得乐高电玩有机会代替其昂贵的积木玩具走进中国的千家万户。除上期介绍过的《交通大使》（LEGO LOCO）、《棋国风云》（LEGO CHESS）外，还有《开天辟地》（LEGO CREATOR）、《明星之星》（LEGO Friends）《地心探险组》（LEGO ROCK）、《乐高大赛车》（LEGO RACER），并从四月开始陆续上市。“孩子的欢乐，父母的噩梦”将成为过去。

来自EA公司的声明

上期我们报道过EA的《模拟人生》（中文版）、《最终幻想Ⅷ》、《英超足球》和《极品飞车：保时捷之旅》现在已经上市的新闻。由于审批和产品进口等多方面的原因，目前只有《模拟人生》可以在本周和玩家见





面。而市面上所能看到的其他3个产品，全部是盗版，请各位买家购买时明察。

中国首次PlayStation游戏全球新闻发布会最近在上海召开

上海育碧电脑软件有限公司(Ubi Soft)是目前最大也是唯一一个在国内多平台开发游戏(包括PC和TVGAMES)的外国公司，最近他们把著名的动作冒险游戏《雷曼Ⅱ》移植到了PlayStation上。这次《雷曼Ⅱ》的移植工作首次完全在国内制作并将于不久后向全球发行，为此，育碧公司于近日在上海香格里拉大酒店召开了全球的新闻发布会。

到场的有来自欧洲和美国的40多名资深记者，中国的十数位专业记者也有幸参加了这次记者招待会。会上，育碧制作部总经理蓝吉利先生和中国市场部总经理戈翎女士分别对《雷曼Ⅱ》和中国市场做了详细的介绍和展望，并回答了所有记者的提问。

据闻，育碧的首个PS2游戏也已经在筹划中。而在不久的将来，育碧还会加入微软X-BOX的软件开发行列。这无疑对于中国游戏制作业人才的培养和素质提高有着深远的影响。

另外，继成功地在中国大陆地区代理销售了《生化危机》和《生化危机Ⅱ》之后，育碧将全面代理日本CAPCOM公司的PC版游戏《生化危机Ⅲ》，《洛克人 DASH》和《恐龙危机》。

《洛克人DASH》将在四五月间上市，《恐龙危机》大约在年中上市，而受到玩家广泛期盼的《生化危机Ⅲ》则要等到7月之后才能制作完成。

《圣战群英传》完全中文版汉化工作已接近尾声。

预发售表

产品名	发售公司
4月	
《幻想西游记》	金智塔
《曹操传》	第三波
《三国志Ⅴ》	第三波
《博德之门之剑湾传奇》	第三波
《RPG12合集》	第三波
《割喉岛》	第三波
《国王秘史Ⅷ》	第三波
《自由空间Ⅱ》	第三波
《古墓丽影Ⅳ》	第三波
《咕噜一族》	第三波
《神偷金版》	第三波
《阎王令》	第三波
《梦幻咖啡屋》	第三波
《圣殿诗篇》	第三波
《魔唤精灵》	晶合顺达
《心跳回忆设定集》	晶合顺达
《横扫千军之王国风云》完全中文版	育碧 UBI SOFT
《人偶情缘》（MARIONETTE COMPANY）	依星软件
《梦幻模拟战Ⅰ&Ⅱ》	依星软件
《仕魂》	沸点科技
《模拟人生》（THE SIMS）	电子艺界 EA
《圣魔战记》	大众软件/晶合顺达
《永远的伊苏》	晶合顺达
《最终幻想Ⅷ》	电子艺界 EA
《救世传说》（NOX）	电子艺界 EA
《泰伯利亚之日之烈焰风暴》（C&CⅡ FIRESTORM）	电子艺界 EA
《英超足球》（T F.A. Premier League Stars）	电子艺界 EA
《极品飞车——保时捷2000》	电子艺界 EA
《劲爆极限滑雪》	新天地
5月	
《谜之宠物》	猛犸
《独闯天涯》	创意鹰翔
《狩魔猎人Ⅲ——血咒疑云》（GABRIEL KNIGHT 3）	育碧 UBI SOFT
《圣战群英传》	育碧 UBI SOFT
《洛克人DASH》	育碧 UBI SOFT
《拿破仑1813战史》（NAPOLEON 1813）	育碧 UBI SOFT
《将军》（SHOGUN TOTAL WAR）	电子艺界 EA
《乐高：交通大使》（LEGO LOCO）	奥美电子
《乐高：棋国风云》（LEGO CHESS）	奥美电子
《太阁立志传Ⅲ》	第三波
《魔鬼英豪》	第三波
《笑傲江湖》	第三波
《重返克朗多》	第三波
《足球经理》	第三波
《妖太郎》	第三波
《大刀》	第三波
《F1赛车》	第三波
《巫师之怒Ⅱ》	第三波
6月	
《东方幻想战记》	晶合顺达
《横世霸业》	创先软件
《剑侠情缘Ⅱ》	西山居
《恐龙危机》	育碧 UBI SOFT
《生化危机Ⅲ》	育碧 UBI SOFT
《三国志Ⅶ》	第三波
《文明》	第三波
《UBIK》	第三波
《神兵玄奇》	第三波
《伊卡斯特外传》	第三波
《艾萨克外传》	第三波
《深海钓鱼》	第三波
《大富翁》	第三波
《GP500》	第三波
《游魂》	奥美电子
《弥赛亚》	奥美电子

大众软件邮购中心办理邮购
全国各地晶合顺达软件销售连锁
组织、软件专卖店及书亭有售

大型RPG游戏《大地英豪》是厦门
凤凰公司继《太极张三丰》后又一力
，将随《大众软件CD》5月号赠送。
大地英豪》有诸多主线、支线任务，玩
的不同选择会为主人公带来不同命
。多达六种结局，使游戏的可玩性大
提高，而与两名少女的感情纠葛更使
情跌宕起伏。游戏采用即时蓄力与回
制相结合的战斗方式，每个人物都有
己的魔法和特殊招式，并有十余中召
兽供玩家选择。到底主人公伊恩的命
如何，是成为开明君主还是一代大
是有情人终成眷属还是漂泊一生而
其归所，这一切都等待着玩家您去安

***出品《太极张三丰》的厦门火凤凰公司最新倾力制作。**

***即时蓄力与回合制相结合的战斗方式。**

***十余首CD音轨，配乐优美动听。**

***主线、支线任务丰富，使玩家有更多选择空间。**

***多达六种结局，可使您一玩再玩。**

***与两名少女难分轩轾的感情纠葛，在玩家心中到底孰轻孰重？**

网址：http://www.popsoft.com.cn
咨询电话：(010)67136350
电子函件：chanpin@popsoft.com.cn
发行部电话：(010)67150982(4、5)-202(302)、67150881
零售总店电话：(010)67164859
邮购中心电话：(010)82634092、82634107
邮购地址：北京海淀区苏州街邮局045信箱
邮政编码：100089



厦门火凤凰电脑设计有限公司制作
北京晶合顺达计算机公司总代理　大众软件杂志社出品



《帝国时代Ⅱ：征服者》（Age of Empires Ⅱ：The Conquerors）开发细节

电脑游戏业最无法容忍的就是让那些成功的作品埋没于尘土之中，由于数字媒体本身所具有的特征保证了游戏内容的无限可扩展性，因此游戏设计师们总是千方百计地希望将一些更成熟的想法以更新的形式传达给玩家，以最大限度地将这种成功延续下去。《帝国时代》系列也是如此，《帝国时代Ⅱ：君王时代》（Age of Empires Ⅱ：Age of Kings）曾连续数月占据销售排行榜的首位，从不放过任何商机的微软公司自然不会坐失良机，他们决定同Ensemble工作室一同为这部游戏开发一款资料片——《征服者》（The Conquerors）。

《帝国时代Ⅱ：君王时代》取得了比一代更大的成功，因此人们对资料片的期望值必定更高。当记者向Ensemble工作室询问开发小组的设计目标时，布鲁斯·沙利说："玩家期待着尝试一些新的特性和文明。我们希望《征服者》能同《罗马复兴》（The Rise of Rome）一样对原作产生积极的效果。一个出色成熟的资料片应该能够使原作更加完美，我们对《帝国时代》系列的各个方面作了认真的思考，总之，我们希望延长这部作品的生命，并且使玩家能够从中得到更大的乐趣。"

资料片的开发目前尚处于原始状态之中，不过我们依然可以从中发现许多令人感兴趣的东西，例如，游戏将包括五种新的文明，四场新的基于历史人物和历史事件的战役，新的地图，新的战斗单位，新的技术和新的特性。Ensemble工作室目前正在寻找改进玩家的游戏体验的方法，"我们相信美味的资料片会使原系列增色不少。事实上，我们并没有把它当作一款资料片，我们希望自己的每一部作品都是一部高水准的精品。"布鲁斯·沙利说。

为了使玩家对游戏产生更多的新鲜感，Ensemble工作室为《征服者》增加了一系列新的游戏模式，对玩家之间的对战作了许多改进。其中的一个例子就是类似于"占山模式"的联机对战模式，布鲁斯·沙利描述说，竞争各方将在该模式下为争夺地图中央的一个中性宝物而战，只有占领宝物并保有一段时间的玩家才是最后的胜利者。游戏中的战场可能是陆地也可能是海面，取决于战斗开始前所选择的参数设置。

Ensemble工作室还对游戏的操作部分作了改进，包括游戏的界面，例如，在"开发"中增加了"农场"一栏，使食物的生产可以自动进行。另一个例子是玩家可以保护正在攻城的撞墙车，此时撞墙车将具有更快的移动速度和更大的破坏力。

Ensemble公司中的新增文明已初步定型，布鲁斯·沙利称这些文明将具有新的特征，而不仅仅是前作的重复，游戏中的十八个文明在战斗中拥有不同的技术优势。新的战斗单位还在开发之中，这些单位将使原作的平衡性得到进一步加强。

关于《帝国时代Ⅱ：征服者》的详细资料将于今年5月的洛杉矶E3大展上公布。

《海狗》（Sea Dog）开发细节

Bethesda公司日前宣布，3D角色扮演游戏《海狗》（Sea Dogs）已正式开发，该游戏的故事背景设定为十六世纪，玩家将在游戏中扮演一位船长，在北大西洋加勒比海地区漂流，征服海上的所有岛屿和港口。

玩家将从一艘简易的小船和一小队人马开始，同英国、西班牙和法国等海上霸主争夺岛屿和港口。玩家可以为某个国家效力，也可自己单打独斗，并可在游戏中随时改变自己的立场。

城镇是游戏中的争夺焦点，城镇的作用是供玩家修理物件、购买装备、升级船只、挑选水手、寻找工作或听取传闻。玩家可以通过正常的贸易或使用武力积累自己的财富，扩充船只，组建一支强大的舰队，并为每支舰队指派一名NPC担任船长，给他配备足够的水手和补给。这些舰队可用于进攻或保卫某一地区，也可跟随玩家一同完成任务。游戏提供有各种舰船与大炮，高级战列舰和强大的火力适于激烈的对抗，而小型船只则适于运输货物并快速逃遁。除击沉敌船、占领港口外，玩家还可以完成一些特殊的任务，或者根据人们的传闻去寻找宝藏。Behtesda公司称，该游戏允许玩家按照自己喜爱的方式进行冒险，谈到游戏的自由度时，Bethesda公司把《海狗》同《上古卷轴：匕首雨》（The Elder Scrolls：Daggerfall）作了比较，《上古卷轴：匕首雨》以广袤的游戏场景和很高的自由度而闻名。

《海狗》的整体风格同席德·梅尔的《海盗》（Pirates!）以及新近发布的《战争军人Ⅱ》（Man of War Ⅱ）和《割喉岛》（Cutthroats）等其它海盗题材的游戏类似，其独特之处在于采用了3D图像引擎，游戏中的大帆船和各种战舰全部经同比例缩放后由3D渲染而成。先进的3D引擎保证了舰船上的每一个部件都是独立的可摧毁的物体，在战斗的过程中，船员和大炮会损失，玩家可在船身上发现弹孔和烧焦的痕迹。游戏允许玩家采用第一人称视角驾驶船只，或者切换至第三人称视角观察自己的船只。在战斗前，玩家必须计算弹药和船员的数量，利用船上的仪器测量风向和天气状况。游戏中高品质的图形将保证战斗场面的真实和激烈。

除高分辨率3D图像外，《海狗》还提供有逼真的水纹特效，细腻的城镇与城堡贴图，真实的昼夜变化和天气效果，海面上泛起的泡沫、船尾掀起的浪花和半透明的水体增加了这种真实的感觉。另外，不同的风向和天气也将影响船只的航行状态，船只可能会被困在海上或被冲上浅滩。

《海狗》将于夏末在俄罗斯上市，第三季度在北美地区上市。

PAN互动公司代理出版《潜艇巨人》（Submarine Titans）

PAN互动公司日前宣布同澳大利亚游戏开发商Ellipse工作室签订出版协议，于今秋代理发行水下即时策略游戏《潜艇巨人》（Submarine Titans）。这份协议的有效范围为除北美地区以外的海外市场，该游戏的北美地区发布权已被Strategy First公司购买。

《潜艇巨人》的故事背景设定为2047年，一颗彗星撞击在地球表面，巨大的冲击力使地球上的大部分生命被摧毁殆尽，数千名人类由于驾驶潜艇躲入海底深处才幸免于难。经过一个世纪以后，人类种族开始适应海下的生活环境，并分化为两种不同的文明，其中一种文明希望统治整个海底水域，而另一种则希望保持地球的平衡。双方不断采集资源，扩充自己的部队，为战争做准备，与此同时，藏于矿区深处的一种异形生命也渐渐复苏过来。2115年，三种文明间终于爆发了一场大规模战斗。

《潜艇巨人》中的3D场景被划分为五个不同的深度层，玩家可以藏匿于3D地形之后或之下，伺机而动。据开发者称，游戏提供有“电脑助手”，可帮助玩家执行一些琐碎的操作，以便玩家将注意力集中于战斗之上。《潜艇巨人》中有许多新颖的内容设定，例如游戏的战斗单位有专用于占领敌方建筑物的“掠夺者”（Marauders）和“突袭者”（Raiders），可将敌方建筑物夷为平地的“DC轰炸者”（DC Bombers），以及“布雷舰”（MineLayers）等新的水下部队；游戏中的建筑物包括用于购买或交换资源、商品的“交易中心”，帮助玩家完成的闪电战的“远距离传送器”等。在购买商品以后，玩家还必须亲自把所购买的物品运往己方的“维修平台”或“水下货舱”中，也就是说，对手可以在运输的途中将所有货物掠入囊中，或者掐断运输线，使对方的资源处于匮乏状态。另外，作战双方都有各自的“超级武器”，玩家可以使用这些“超级武器”拖住对手的大部分兵力，以便有足够的时间完成自己的技术升级工作。

《潜艇巨人》平衡性的设计也相当不错，玩家可通过不同的途径取得某一局部的胜利，无论玩家是精于进攻还擅长游击战、防守战或是消耗战，都可在游戏中发现他们的最佳组合。游戏的其它特性包括双控制界面，玩家在生产和进攻时，既可指挥一整队人马也可操作一个单独的战斗单位；800x600至1280×1024的图形分辨率；支持3D音效；最多可允许二十四名玩家通过局域网或互联网同时对战，其中包括八名旁观者和八名电脑对手。游戏还提供有一款场景编辑器用于创建新地图。

《强手大亨》（Monopoly Tycoon）开发细节

你是喜欢“强手”棋盘游戏还是喜欢建筑模拟类游戏？《强手大亨》将把这两种游戏的风格同时呈现在你的面前。“强手”棋盘游戏中激烈的房地产大战加上建筑模拟游戏中精巧的策略与图像——这就是Hasbro互动公司即将发布的3D综合类模拟游戏《强手大亨》（Monopoly Tycoon）的风格。

《强手大亨》提供有全3D可互动的“强手”主题环境，当玩家购买某处的房产并建造房屋时，可以看见这些高楼大厦拔地而起的整个过程。玩家可以决定何时何地修盖怎样的建筑物，在游戏中使用各种手段迫使竞争者破产，或者同对手谈判，达成伙伴关系。游戏中的风格设定十分丰富，从二十世纪三十年代到新世纪的开始。游戏还可支持联网对战，允许四名玩家通过局域网或“MSN游戏地带”同时展开竞争。

《强手大亨》的开发商为Deep Red公司，预定发布时间为2000年10月。

（以上新闻由Dagou搜集整理）

还记得16世纪加勒比海那些海盗么？Zipper公司别出心裁地把他们搬到了20世纪30年代的美国，更令人惊讶的是，还把海洋变成了天空。很少有哪个开发公司会有如此异想天开的构想，然而《血色天空》（Crimson Skies）就是这样一款游戏，一露面便赢得了媒体的一致叫好。

1937年的现实世界是个动荡不安的年代，欧洲笼罩在战争的阴影之中，美国则是禁酒令和大萧条逐渐成型的灰暗时期，各自为政，州与州之间做起了贸易。空中海盗应运而生，专门袭击空中通道。

山东 十里明川

血色天空

Crimson Skies

这款游戏取材于描写那个时期的一些廉价小说，其中的音乐、道具和场景都会使美国的玩家产生某种莫名的惆怅感，难怪他们喜欢呢。尽管一切都像是真的发生过一样，但实际上却是出于虚构，就像西部小说一样，作家的想象力得到了最大限度的发挥。游戏中塑造了许多美人般的女驾驶员形象，由真人扮演，更是亦真亦幻，由不得你不信。开发者构造历史事件的态度玩世不恭，一如香港的搞笑片，仅仅有一点历史的影子而已，玩的时候可别当真噢。

说到底这还是一款飞行模拟游戏，飞机的种类约有11种之多，都是依照当时的飞机仿制的，从灵巧的侦察机到体积庞大的轰炸机，应有尽有。你的对手也不含糊，除了拥有螺旋桨飞机之外，他们还有飞艇，击爆后会变成骇人的巨大火球。据说玩家还可以依照自己的喜好设计新的飞机，设计过程简便易懂。不过开发者向来都这么说，究竟难不难只有试过了才知道。随着任务的完成，你会得到赏金，靠它来升级你的飞机和武器，以便应付未来更艰苦的任务。对啦，你在游戏中也是扮演空中海盗，而且还是个小头目，英俊潇洒，像是个良心未泯的“赏金杀手”，同时也是个“美女杀手”（她们一看见你就投降啦）。

但这款游戏不像其它飞行模拟游戏那么专业，普通玩家完全可以得心应手地驾驶那些老掉牙的飞机上天，做出一些令自己惊讶的高难度动作。然而奇怪的是，要想成为大师级的飞行高手却也不容易，那些迷恋飞行模拟游戏的玩家依然会觉得具有挑战性。鉴于游戏中任务的性质，你不得不经常贴近地面飞行，在树木或者一些建筑物之间穿行，感觉很刺激。当你突然飞到敌人头顶，将目标（例如一列来不及钻进隧道的火车）炸翻，那份感觉真是爽极了。任务种类很多，并不仅仅限于空战。例如在某些场景里，你要从对手那里盗取飞机，或者朝一位迷人的女士投下一条救助绳索——她那时可能正在一列飞驰的火车顶上。场景依旧是“线性的”模式，也就是那种“由一件事引向另一件事”的模式。但你不必严格地做完每一件事，只要完成主要的目标便可进入下一关，但这样会损失不少经验值。

虽说仍有“任务场景”，但性质却不一样了。你不再接受任何人的命令，你是自己的主人。这恐怕也是一件让玩家感到兴奋的事，毕竟在大部分游戏里，玩家总是被呼来喝去的，几时曾自己做主？如果你想“活动”一下肢体，你便可浏览报纸或者杂志，你可能会被某个告示吸引，或者仅仅被某位女士的相貌所打动，从而决定去冒险，以便获得奖金，或者赢得芳心。像这样的场景约有24个，藏宝地点300个左右，够你忙的。

既然是空战，你少不了有一位僚机，除了让他为你提供火力支援，你别想事事都对他发号施令。保护他的安全是必要的，失去他虽说不会Game Over，但你的火力会大打折扣，而且心理上也会不好受。另外，他在游戏中有自己的行事方式，但绝不会做对你不利的事。例如他再也不会抢先干掉你打算亲自干掉的目标了（玩过《装甲司令》的玩家都知道那种恼火的感觉，宝贵的经验值啊）。

《血色天空》预计今年第三季度完工，但可能会更早些，因为目前已经完成四分之三了。作为“微软游戏军团”的主力之一，它充满了匪夷所思的新奇念头。

堕落天使

浙江 陈贤

说起台湾的奥汀公司，相信大家都会联想到该公司的一部成名之作《幻世录》。一年前这部RPG游戏以其优雅的画风和精彩的故事情节令不少玩家沉迷于其中。但此后幻世录小组一直保持着沉默，几乎没有什么大的举动。近日奥汀的官方网站突然发出风声，公布了原幻世录小组目前正在制作的一部游戏《堕落天使》，首先还是让笔者带领大家去先睹为快。

又是一次充满危机之旅

《堕落天使》的时间被安排在一个没有年代的世界里，随着文明的进步，一些社会阶级矛盾也被逐步激化。在这个时代中金钱取代了神圣的法律统制着这个世界，由于缺乏法制，贩毒、卖淫以及地下军火交易十分猖獗，在这样的环境中产生了一个叫“企业财团”的势力组织，来管理这个世界，但由于种种原因这个世界的治安问题总是得不到解决，整个社会一直处于十分混乱的状态。此时世界上最大的企业杰克逊商社却正在研究一个称为“A－FILE”的计划。企划内容似乎和改造人体的ＤＮＡ有关，也有人说杰克逊正在研制开发新人类，而业界却传闻杰克逊正在寻找一个时“天使之心”的东西，一时间众说纷纭，弄得人心惶惶……

美伦美幻的精彩画面 独树一帜的战斗系统

由于这是个角色扮演类游戏，画面自然成为评判该游戏优劣的一个重要标志。从奥汀在网上发布的游戏图片来看，《堕落天使》的画面制作得极为出色，特别是对光影的处理更有自己的独到之处，无论是场景内闪烁不定的灯光，还是熊熊燃烧的火焰，或是平静水面上出现的人物倒影，一切都显得十分真实。奥汀表示在游戏中的大部分景观都有特别的物理反应。在此值得一提的是，游戏中物体的质感制作得特别成功，游戏中在不同光影效果的配合下，你完全可以凭你的眼光去判断任何物体的质地，如此出色的画面相信在其它游戏中是极少出现的。另外在游戏行进过程中，每一个场景都采用不同的角度制作，而且人物也会随着远近出现大小差异。（有点《最终幻想Ⅷ》的味道）此外在战斗方面，游戏也在原先的幻世录的基础上作了一定改进，在进入战斗画面时会有多种视角随机选取，这样一来在游戏的战斗过程中玩家们就不会因为过多出现重复的画面而生产厌倦心理。这一点设计倒是十分体贴玩家。

最后介绍一下游戏的几个主人公

姓名：布雷德马勒第兹
职业：企业间谍杀手
年龄：23　身高：179CM　体重：64KG

游戏的第一主角，生长于艾克雅镇中，年少时是个富有正义感的少年，从小便有着天生的高超剑技，并在其父巴朗的指导下，成为当地非常优秀的剑士。然而在十八岁那年，为反抗父亲无理的判决而犯下了弑父之罪。最后只得流落到堕落之渊，并凭借着优异的剑术，成为堕落之渊的第一杀手。烟瘾重，不爱说话，给人以危险的感觉，而其胸口前的烙印隐藏着一些可怕的秘密。

姓名：蒂娜爱罗伊
职业：教会保姆
年龄：19　身高：167CM　体重：50KG

生长于艾克雅镇的教会中，是个孤儿，心地善良，自小便有治愈他人疾病的能力。布雷德离开艾克雅镇后，蒂娜在教会中担任保姆的工作，并为镇上的居民医疗疾病，但有一次听说布雷德正在从事杀手的工作后，蒂娜便决心去寻找他，以劝阻他从事危险的工作。

姓名：杰克比其尔
职业：无业游民
年龄：17　身高：174CM　体重：59KG

蒂娜的干弟弟，与蒂娜一样是个孤儿，在教会里长大，个性直率，活泼开朗极富正义感，但有时行事过于冲动，缺乏思考，从小跟着布雷德学习剑技，视布雷德为偶像，后来自创二刀流刀法。



艾维克，十七岁，风之一族的年轻领袖，在一个偶然的机会中解救了亚鲁恩帝国的第一王女——菲尼斯，圣剑大陆上最大的两大帝国——法尔康及亚鲁恩的争战加上数千年来隐藏在圣剑大陆背后神与魔的无尽争斗。从此故事就不断的围绕着这位年轻英雄发生。一段段的因缘际会将风、火、水、地、四个圣族的重大使命紧紧的结合，与即将由封印中脱出人人惧怕的凶恶子神展开一场场的攻防大战。

从风之一族的毁灭开始，不知情的艾维克带着维系圣剑大陆存亡的哭泣公主——光之族的传人菲尼斯展开了冒险的旅程。从替自由城寻找断水之谜开始，却因为逐风者——艾维克隐藏的力量唤起了沉睡了数百年的精灵女神。

为解救受邪恶的力量封锁的精灵女神，一行勇者进入了千年的遗迹-黄金之城大战石像鬼，而艾维克又因为本身风的力量唤起了四大圣族中——地族的勇士——摩里兰。

眼见四大精灵神重聚的日子来临，一行人加快脚步去寻找剩下的两位——火与水的的勇者，为的是去寻找那藏在背后令人惊讶的重大秘密。而为了寻找这个秘密的答案，他们又朝着西方追寻传说中拥有最多知识的所在地——星象馆。

此时的星象馆附近的居民却因为不明的圣婴现象所苦-整座建筑发出极高的温度使得一般人不敢靠近，而平常压制热量的水却根本起不了作用。

于是奇特的水与怪异的火，驱使着艾维克爬上高山在大雪覆盖的雪人部落中解救了水之精灵使者--鲁坦达，在鲁坦达的协助下却惊讶的发现大闹星象馆的正是顽皮的火之精灵——而且更惊讶的是这种特异功能破天荒头一遭被一对双胞胎——摩由罗和摩由璃共同继承。

四大神族风、火、水、地终于到齐了！结合在一起的力量将会在圣剑大陆上蹦出多大的火花，神圣光之一族的秘密？爱哭的命运掌握者何时发现自己超强的力量？真正隐藏于两大帝国征战后的邪恶力量又是如何被发现？接下来的难关及故事情节如：血墙攻防战、月之魔塔、天空城市、王城保卫战……等一再再的考验着在风之一族的领袖-艾维克。也就是玩家——你！所扮演的角色。

圣剑大陆很优秀的地方，就是有别于以往2D同类游戏只能以单一视点来进行游戏。从旋转、扩大、缩小到地形高低破坏，都可以自由由玩家来控制，有了这些一级棒功能，玩家就不用再虐待自己的眼睛，而能轻松调整最佳的视觉角度。

既然号称真正3D，整体的场景环境本来就要能够360度无限制旋转，圣剑大陆绝对真材实料，不会用很像3D的2D图形唬弄咱们玩家。这也是在众多同类游戏中，圣剑大陆最有资格被称之为最接近游戏机演出效果的特色。

对于喜欢视觉感官享受的玩家而言，如果只有死板板一成不变的画面，玩久了总是觉得无聊与单调。圣剑大陆中加入天候变化的要素，除了让整体的游戏气氛更真实之外，各天候要素也会间接影响攻击与防御，正如同真实世界中的战争情景一般，值得你勇敢挑战。

战斗中的魔法特效可不是拿来装饰点缀着好玩的，既要多变更要能够炫。圣剑大陆里准备的全画面战斗特效绝对真实融合在战斗场景，不会给你一个小窗口意思意思。同时因搭配魔法的不同，也会运用各类特写手法，就像是电影般的绝佳震撼效果，绝对让你吃不完兜着走！！

战略RPG最让人感到愉快的就是人物转职的要素啦~，别人有的，圣剑大陆当然有，除了基本转职外，更有隐藏的转职秘密，这可不是硬着头一路打到底就能发现的唷。同时转职后的人物也会具备不同的属性，让整体玩法更具变化，不信你就来试试看！

太空之谜

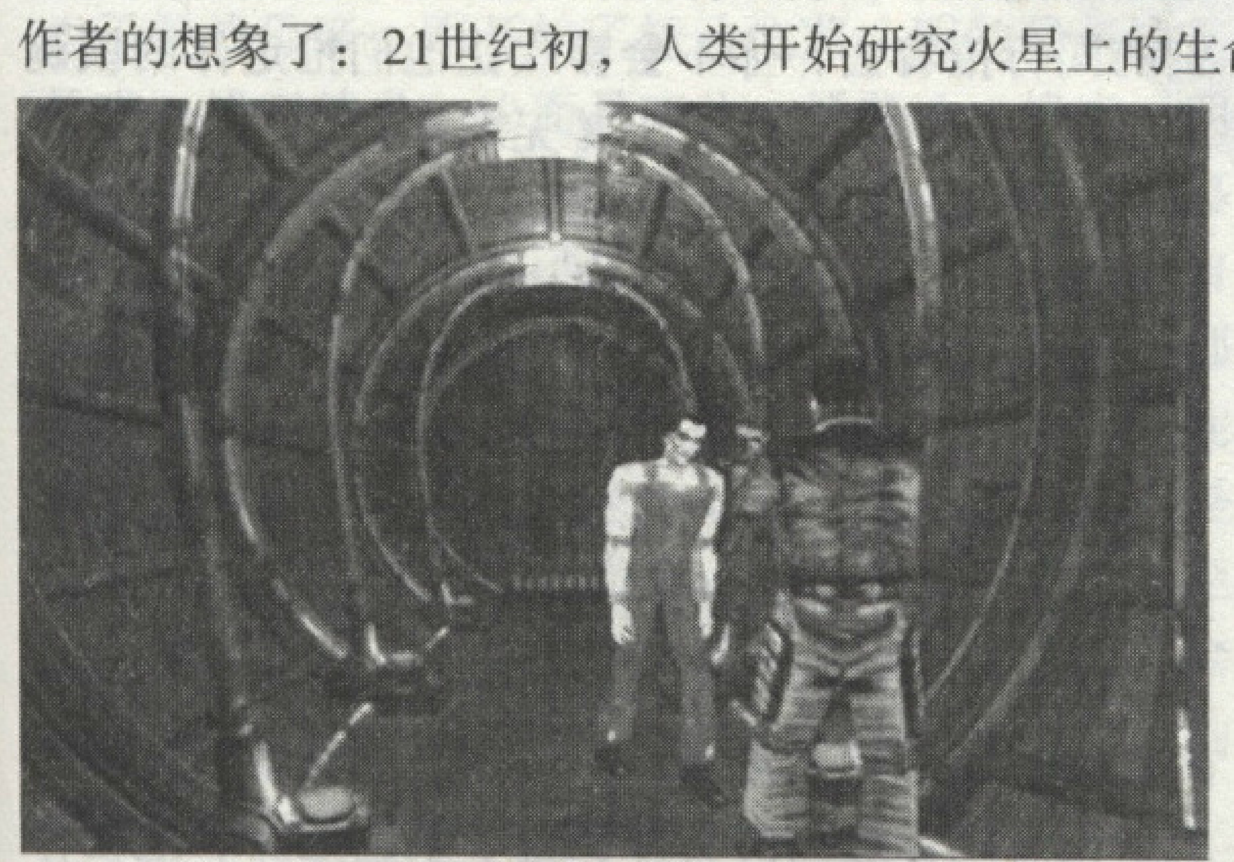
火星哥特 Martian Gothic Unification

山东 戈五

如今的游戏名称越来越莫名其妙了，有时你必须把游戏玩上好一阵子，才会逐渐弄明白游戏名称的含义。不过对于这款游戏，你不必费太多的脑子去猜测，它的内容正如它的标题一样，是“火星上的哥特式历险”。一向喜欢发行战争游戏的TalonSoft公司这次拿出了一款混杂着科幻和鬼怪内容的冒险游戏，故事性很强，节奏缓慢，但却保持了迫人的悬疑气氛，让人紧张得透不过气来。游戏的背景是2D的，人物是3D的，风格与经典游戏《鬼屋魔影》十分接近。

《火星哥特：魂与体》（Martian Gothic: Unification）的游戏脚本是请一位专业科幻作家写的，这是个值得提倡的时尚。既然其它部分都是专业人员制作的，重要的脚本和对话为什么要让某个门外汉来胡捣鼓呢？奇幻的火星世界在作家的笔下显得更为真实可信，玩家们也更容易沉浸在那虚幻的故事之中。场景虽说构思缜密，但玩家们依然有多种解决方案。游戏中的谜题也不是专门想出来难为玩家的，它们更符合普通常识，稍稍动动脑筋便可搞定。

说了半天，这到底是个什么样的故事呢？相传在13000年以前，一块来自火星的陨石撞击了地球（这条消息足以上世界各地的报纸头条，可惜当时人类还不识字，你一定错过了）。时光冉冉，转瞬间一万多年过去了，人类终于在1984年找到了这块陨石，发现它含有已成化石的火星细菌。这是美国航天局宣布的，并非虚构。接下来就是作者的想象了：21世纪初，人类开始研究火星上的生命，在那里修建了一个基地，但它很快就变得无声无息了，它发回的最后一条消息“不要相互接触”让人预感到发生了可怕的事……玩家你一行三人，1个月后来到了这座火星基地，噩梦开始了。



这款游戏最奇特的地方，便是要求玩家同时操纵3个角色。依照“不得相互接触”的警告，你必须让他们之间保持很远的距离，分头前进。你要不停地在3人之间来回转换，忙得不亦乐乎。你可利用基地里的真空管进行角色之间的相互联络，传递物品。或者干脆将东西放在某处，让另一个角色来拾取。这种设计使得游戏玩起来十分紧张。你在基地里当然还会遇到过去的工作人员，他们大都奄奄一息，身染重病，对当前的处境大都说不出个所以然来……还是干脆直说了吧，他们大都变成了僵尸，存心要你的命呢。好啦，拿起武器，将他们打倒，进入下一个房间。可当你重新转回这里时，说不定你会发现他们又活了过来！再杀死他……再活转……（反正你记得有这么回事就行喽，别被打个措手不及）。游戏中当然不止这一种对手，还有不少其它种类的可怕怪物。另外，如能获得中心计算机的使用权，对你将大有好处。至于如何能赢得它的信任，让它愿意与你合作，那就说来话长了。

虽说这是个火星上的异世界，但场景基本上是在基地里，美工人员别出心裁地将那里装饰得像是维多利亚时代风格的城堡，视觉感受十分怪异。这样的场景约有120个之多，设计精巧，制作细致，弥漫着一种感伤而诡异的气氛，不由自主便会让人想起那些闹鬼的房屋。这里也有幽暗的阁楼，墓穴般的地下室，想象一下会有什么东西在那里等着你……不感到毛骨悚然才怪！

这款《火星哥特》将于今年5月上市。那些仍在迷恋《鬼屋魔影》的玩家们，千万要打起精神，别错过了它的上市时间。早一天拿到它，早一天感受那久违的惊竦……怪异的脚步声……漂移不定的影子……以及震撼心灵的音乐。

无羁神探

山东 卓组长

带有“警察追歹徒”模式的赛车游戏我们已经见到了不少，同样地，将竞赛模式带入射击动作类的游戏目前也在升温。在美国的现实生活中，驱车去繁华市区遇上歹徒从另一辆车里朝你开枪，是人们真真切切的担忧。现在，这种担忧被移植到了游戏当中，打算在你的电脑屏幕里上演了。

这款游戏的名称是Loose Cannon，直译是“失控的加农炮”，考虑到游戏的内容，暂时译作《无羁神探》更贴切些。这是Digital Anvil公司为微软开发的游戏，主要面貌和玩法依旧是3D动作游戏为主导，但它不仅导入了赛车的模式，甚至也引入了脚力竞赛的模式，看上去实在新奇。实际上它的开发者早在1985年就产生了开发这款游戏的念头，可惜电脑这么多年来一直未能具备足够的马力，直到今天才有了这种可能。

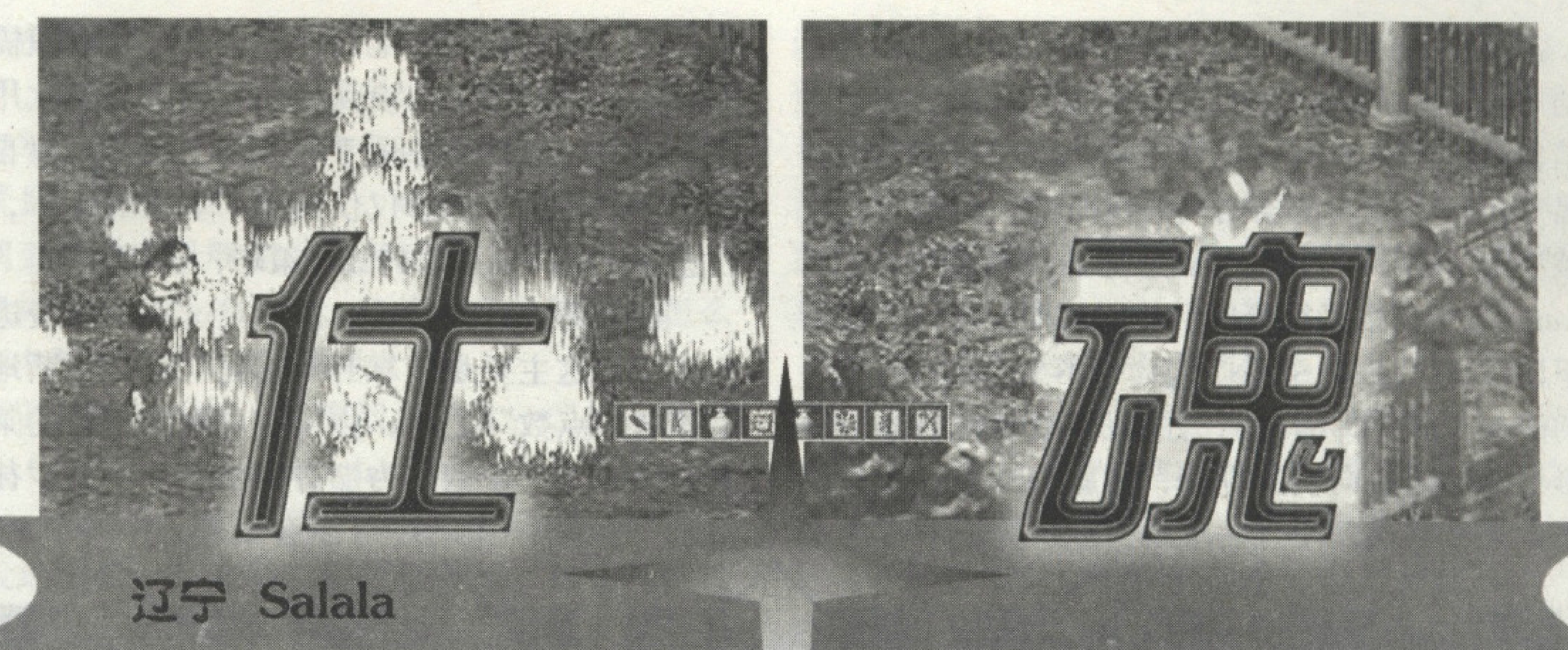
游戏的时间背景设在2016年，犯罪的浪潮席卷了美国各大城市，警方不得不一再缩小治安范围，对郊外则完全失去了控制。倘若遇上了危险的案子，警方更乐意许诺一笔报酬，让一些“自由猎手”（私家侦探）去替他们冒险。你在游戏中便是扮演这种“赏金杀手”，驱使你挺而走险的当然不光是金钱，你和黑社会还有一笔“私人”的帐要算。听上去很简单，实际上游戏的内容要复杂的多，只是目前我们知道的还很有限。

《无羁神探》的游戏空间十分广阔，倘若你开车沿着公路一直行驶，你会从一个城市到达另一个城市。有人试着开了一个小时的车，仍未找到游戏地图的边缘。旧金山、洛杉矶、纽约……你会看到非常接近于现实状况的街景，连续不断的车流和街口的红绿灯，于是你开始疑心这只是个赛车模拟游戏。但你很快就意识到情况不是这样，你有枪，如果你拔抢朝路人开火，他们会像现实中那样中弹倒地，而你也会招来警方的追捕。你还有一个能收听到警方频道的收音机，得知哪里有新的案件发生，赏金多少。如果你觉得有兴趣，随时可以参与警方的行动，在警察的火力支援下完成最危险的“作业”。假如有某个歹徒从你的枪口下溜掉了，你只好驱车一路追到乡下去，将其捉拿归案，否则你拿不到赏金（这一部分有些类似赛车游戏）。歹徒当然不会乖乖地等你去捉拿，他们可能会设下埋伏，打你个措手不及，击毁你的汽车，让你徒步落荒而逃（这一部分又有些像脚力竞赛游戏）。

可能的话，不妨抢夺歹徒的车辆，这样你就省得将来为自己买辆新车了。这就是你的生活，整天在枪口下过日子，朝不保夕，你若是不去，自然还有别的同行抢着去，你不会喜欢让他们抢走你的饭碗的。以上种种，可以看出《无羁神探》没有固定的情节，随意性很大。即便如此，它还是有一个迷人的故事背景，而且每当你完成某个任务时，便会调出一段过场电影，让你看了心底振奋。尽管游戏的引擎给人留下的印象深刻，可它究竟是个什么东东目前还不得而知。同样处于保密状态的，还有任务场景内容、多人连线功能以及操作难度等等。

游戏中的车辆约有15种，但它们在游戏中只是附属物，游戏的主角是你。不少场景需要你驾车完成，但有时你追捕的目标躲进了某些场所，迫使你不得不下车徒步追捕。你所能使用的武器也不少：手枪、带瞄准器的步枪、轻机关枪、手榴弹、甚至还有火箭筒。你还可以用你挣来的血汗钱购买防弹衣和汽车配件等物品。总之，游戏将“车里－车外”的动作混合在一起十分别致，是游戏最吸引人的特性之一。“如果我不能从车里出来，我根本不会产生开发这个游戏的兴趣。”开发者如是说。

《无羁神探》是微软“游戏军团”中最引人注目的游戏之一，正如电影《教父》一样，犯罪的世界在艺术家的手中变成了具有丰厚文化品位的作品，令人啧啧称奇。



仕魂

辽宁 Salala

在等待《暗黑破坏神Ⅱ》的时候已经觉得有些不耐烦了吧？如果对于ARPG的热衷无法让你平静下来的话，不妨先将目光转移一下。这是一个由韩国人制作的小品级的ARPG游戏，名叫《仕魂》，也许能够让你先解解渴。那么为什么说它是小品级的作品呢？且听我慢慢道来。

游戏的故事并不复杂庞大，完全是单线发展，没有出现任何分支任务。讲述的是一个名叫明的青年回到故乡大环国之后，发现一切都是一片狼藉，而自己的母亲也被来自骆明的妖怪们劫走了。于是为了寻找母亲，明开始了探险之路。明的母亲留下的唯一线索就是一块面具碎片，循着这一线索，明最终凑齐了所有的面具碎片并找到了一切阴谋的幕后主使，也是杀害自己母亲的凶手——他竟然是自己的亲生父亲，他是一个来自骆明的使者！虽说邪恶父亲的目的是使骆明统治世界这样一个俗得不能再俗的目的，但是由父亲出任这个魔头的角色倒是让笔者有些出乎意料。而真正的骆明统治者自始至终并没有出现，这留下了些许疑问和悬念，也许会在《仕魂Ⅱ》中有所交待吧（如果还会有2代的话）。

游戏的风格完完全全是东方式的，从所有的场景、建筑、物品到敌人都象在看着聊斋故事的感觉。整个画面都是阴沉沉的，毕竟故事发生的地方就是从阳间到阴间的这段路上。由于没人知道在那里一切会是什么样，因而也无法评判场景的“真实性”，不过美工确实显得相当出色，环境中的物品和建筑都刻画得很细腻。一路上遇到的敌人一点也不觉得陌生，骷髅兵、蝙蝠、漂浮着的白衣女鬼、阴森森的法师、只剩上半身的恶鬼等等，种类并不少，因而玩到最后也并没有觉着烦。

原来以为这样一个东方风格的游戏会出现一些东方式的谜题，比如走八卦、下下棋等，但是后来才发现，游戏中几乎没有任何谜题出现，这倒让笔者这种容易被难倒的玩家松了一口气。游戏的地图不大，迷宫也不复杂，很容易就将一关的地图走遍了，因而人物的升级余地几乎没有，因为要找到所有的敌人并不难嘛。

由于采用了动态捕捉的技术，人物的动作比较自然，无论是走路还是挥刀。但笔者觉得人物的动作实在太少，主角除了走路和挨打两个动作之外，杀敌的时候也只有挥刀和施魔法两种动作，也没有根据魔法的不同设计一些特殊的动作，实在是很单调。既然已经采用了高科技的动态捕捉技术，为何不同时多取几个动作呢？这如果不算什么的话，那么主角不会跑绝对是个大问题，有时候要从地图的这一头走到那一头，虽说可以通过在小地图上点击简化操作，但是只会闲庭散步的主角却要花上不少时间慢慢腾腾让人心急。

游戏中的存盘功能也许是最让笔者头疼的地方了。当在新开始游戏时输入一个名字，没想到这就是以后存盘时的文件名了。而且在存盘时就会自动覆盖掉上一个记录，也就是说从头玩到底只有一个存盘纪录。除非再开始新游戏输入另一个名字，才会在LOAD时出现第二个存档！这造成的后果是，如果觉得某些地方玩得不好，则没有调出那时存档的机会，必须重新开始！好在游戏通关所需要的时间并不长，每一关所需要的时间大约平均在半小时左右。即使重新开始也不会多花许多时间，否则真要让人觉得一失足成千古恨了。

虽然说游戏有着这样那样的缺点，但考虑到游戏本身就是一个小品级的作品，以评价一个大作的眼光去评判是不公平的，因而从这一层上来看，《仕魂》在我们等待《暗黑破坏神Ⅱ》的时候为我们提供一些消遣则显得比较称职。

这是《横扫千军》的开发者Chris Taylor为微软制作的一款RPG，它所挑战的目标显然是闻名遐迩的《暗黑破坏神》系列。尽管《暗》以它的快节奏、高品质画面、以及简洁明快的操作感，已经为此类游戏竖起了丰碑，但Taylor显然认为他和他的Gas Powered公司可以做得更好。他们正在开发的《横扫地下城》（Dungeon Siege）包含了不少新东西：史诗般的故事背景、即时战略的游戏机制和赏心悦目的图形引擎。他们向玩家许诺，这款游戏将十分易于上手，非常好玩，而且一玩就上瘾。究竟所言虚实几何，现在下断语还为时过早（毕竟游戏要等到明年才能上市呢），不过考虑到Taylor的潜力，很少有人会怀疑他是在说大话。



横扫地下城 Dungeon Siege

山东 十里明川

就拿“易上手”这一项来说吧，当你运行了游戏后，你只需为你的主人公取一个名字便了事。不像这类游戏通常那样，要你回答一大堆的问题，把你问得晕头转向。你不必再为选择“武士”还是“窃贼”或者“巫师”之类的问题费心，这些可以留到以后再说，随着情节一点点地展开，你可以依照环境的需要或者个人喜好逐步改造你的角色。别小看这些改变，某些玩家（如“动作迷”或“即时战略迷”）往往就是被RPG开头过于复杂的设定而吓跑的。这不是无的放矢，笔者就有这种切身体验。

由此可以想见，游戏的操作界面也非常简洁明了。简洁到了什么程度呢？只要你会玩即时战略游戏，那么你连学也不用学便可立刻玩起来，如鱼得水，毫无滞碍。对于那些从未接触过游戏的人来说，游戏的说明书或许会有点用处。里面的内容不外乎告诉你如何选择你的角色（点击某人或者拉一个方框选择一组人），如何让他们到达某个位置（点击某处地面），如何驱使他们战斗（点击某个目标），呵呵，你不需要这些指导，不是么？你可能会不以为然：“遇上那些复杂的操作该如何？”是啊，倘若你要特别保护某人该如何？倘若你想让有魔法的角色为另外的角色疗伤或恢复该如何？好消息是，这些都可让他们自动进行，玩家只需照料战斗的场面就行了。说到底，有谁真正喜欢用鼠标点来点去，忙得不亦乐乎呢？由于角色可以自动施展他们的技能，这不仅仅简化了玩家的操作，而且在进攻中还产生了新的战斗策略，新的体验。

前面说过，玩家可以在游戏过程中慢慢进行角色转换，这主要是依靠升级功能。在你不断地获得足够的“点数”之后，你可以反复向角色的某个技能“投资”，使他成为那方面的强手。向“徒手搏击术”投资，你最终可能会培养出一个武士；向“箭术”方面投资，你便会得到一个弓箭手。说句公道话，这并不是Taylor首创，去年的《黑石》便有这种设计。可令人不解的是，既然可以中途变换，《黑石》为何还要让玩家在开始时选择角色的身份呢？目前游戏中的魔法部分无从知晓，但从演示的片断来看，治疗的魔法看上去十分绚丽奇幻。同样让人感到眼花缭乱的，还有游戏的战斗魔法，无论是杀伤效果还是视觉效果，都给人留下了深刻印象。

给人的感觉这将是一个鸿篇巨制，玩家将游历一座巨大的地下城。由于魔兽烧了你的家园，你怒冲冲地找了一个地道口便钻了进去，由此开始了噩梦般的暗黑经历。令人惊喜的是，在层与层之间或者场景与场景之间转换时，游戏并未停下来读盘（历来的RPG对玩家骇人听闻的迫害），这就是人们常说的“无缝衔接”吧？还有一条值得大书一笔：你不必在小镇与战场之间没完没了地来回奔波了，你可以雇一头骡子和一个仆人，替你收集和驮运收集到的战利品。你不会说你喜欢那条走了上百回的小道吧？

这是一款充满了新的许诺的游戏，是Taylor野心勃勃的新尝试。它被微软公司看中并非偶然，它或许不是一款充满革命性新技术的游戏，但却是非常接近于完美的经典RPG，而这正是微软游戏军团在开辟新领域时所需求的，也是我们玩家所企盼的。

模拟战斗机Ⅱ

二战时期美国人最自豪的，恐怕要算太平洋的战事了。他们几乎是单枪匹马地收拾了不可一世的日本海军。日本人也拚了全力在打，给人印象最深的，就是那些神风敢死队员，他们驾着载满弹药的飞机朝美国航空母舰的烟囱里钻，让人为之瞠目。然而最终美国人还是胜了，这样难忘的战争，怎么会没有电脑游戏来模拟一番呢？

微软公司开发的《模拟战斗机Ⅱ：二战太平洋剧场》（Combat Flight Simulator Ⅱ：WWⅡ Pacific Theater）把人们带回了那个时期，让玩家“身临其境”般地感受一番战争的残酷和惨烈。这套飞行模拟游戏已经走过了它的第17个年头，有着大量铁杆“飞行迷”。记得在十年前，笔者也曾在别人的指导下试着玩了一会儿，不是飞过了跑道栽入大海，就是撞到了母舰的船头上，从此对海军的飞行员又多了一份敬畏之心。游戏使用的是著名的FS引擎，现在已经是FS2000版本了，它非常真实地模拟了那些老掉牙的飞机，如“悍婆”、“野猫”、“海盗”和“P-38”，以及日军的“零式”（有多真实？当海盗着陆时，你能看到它折起了双翼！类似的小光景多着呢）。同样真实的，还有环境和背景故事，这次玩家们要依照场景任务一步步玩了，开始的时候是在太平洋南部，当年美国人就是从那里开始反击的。

你说你想驾驶轰炸机？错啦，这可是个“战斗机”模拟游戏。这款游戏中模拟了18种飞机，玩家能操纵其中的6种。日军方面仅有两种飞机，但它们性能超群，尤其是“零式”（对二战多少有点了解的人都听说过它），可以说是打“防守反击”的好手。为了获得更好的灵活性，它牺牲了重量和武器装备，结果让盟军大吃苦头。但日军很快就遇上了克星——“悍婆”与“乔治”战斗机，可惜它们问世较晚，玩家在游戏中要熬过战争艰难的初期阶段，感受一下当初美国海军真切的焦虑心情。

评价这款游戏的标准当然不是飞机的性能（那样的话微软不如去设计未来空战的游戏了），而是它的真实性。尽管这些家伙发出震耳欲聋的轰鸣声，使用着活塞式发动机，笨得像是些飞行的猪，开发者却不能对它们进行改造。相反要竭尽全力再现它们的笨拙，从性能到外观，一丝不苟。使用放大功能，你能看见机身上那些粗鄙的铆钉和风化的污斑，甚至有子弹的穿孔。同样真实的，还有飞机的座舱，那些仪表都是依照现实仿制的。看上去如此简陋，却是微软使用高图像技术再现的真实。简言之，这是高端技术模拟低端技术的艺术，其效果有如高分辨率图像展示的古董图片。游戏的目的，就是让玩家回到过去，相信那里发生的一切都是真实的。

真实性不单表现在机型上，也表现在其它的因果关系上。例如你的僚机不再是个可有可无的角色，它几乎和你一样具有生命，可以升级，成为老牌驾驶员。失去这样一个伙伴是令人痛心的，你会情不自禁地竭力保护他。战争的路程是漫长的，共有120个精心设计的任务场景，有的任务是对地面目标的袭击，更多的是空中搏杀。最令人激动的是，有的场景完全是依照二战真实战场情况设计的，玩家们有机会执行这种任务，可以与二战的英雄们比试一番（多半情况下你会更佩服他们了）。从驾驶舱朝外望去，大地的景色是如此壮观美丽，偶尔掠过的城市也会让你发出惊叹，再加上烟雾的效果，你会真的以为自己飞到了天上。

微软游戏军团自然少不了这个主力，飞行迷们又多了一份期盼。由于这是一款敏感的战争游戏，开发者征询了两国不少玩家的意见，定下了游戏的基调。玩家可以在游戏中选择日军，然而个人是不能改变历史的，即便在游戏中成了王牌驾驶员，那也只是个人的成绩，不能改变日本灭亡的史实。游戏的上市日期不详。



山东 启龙

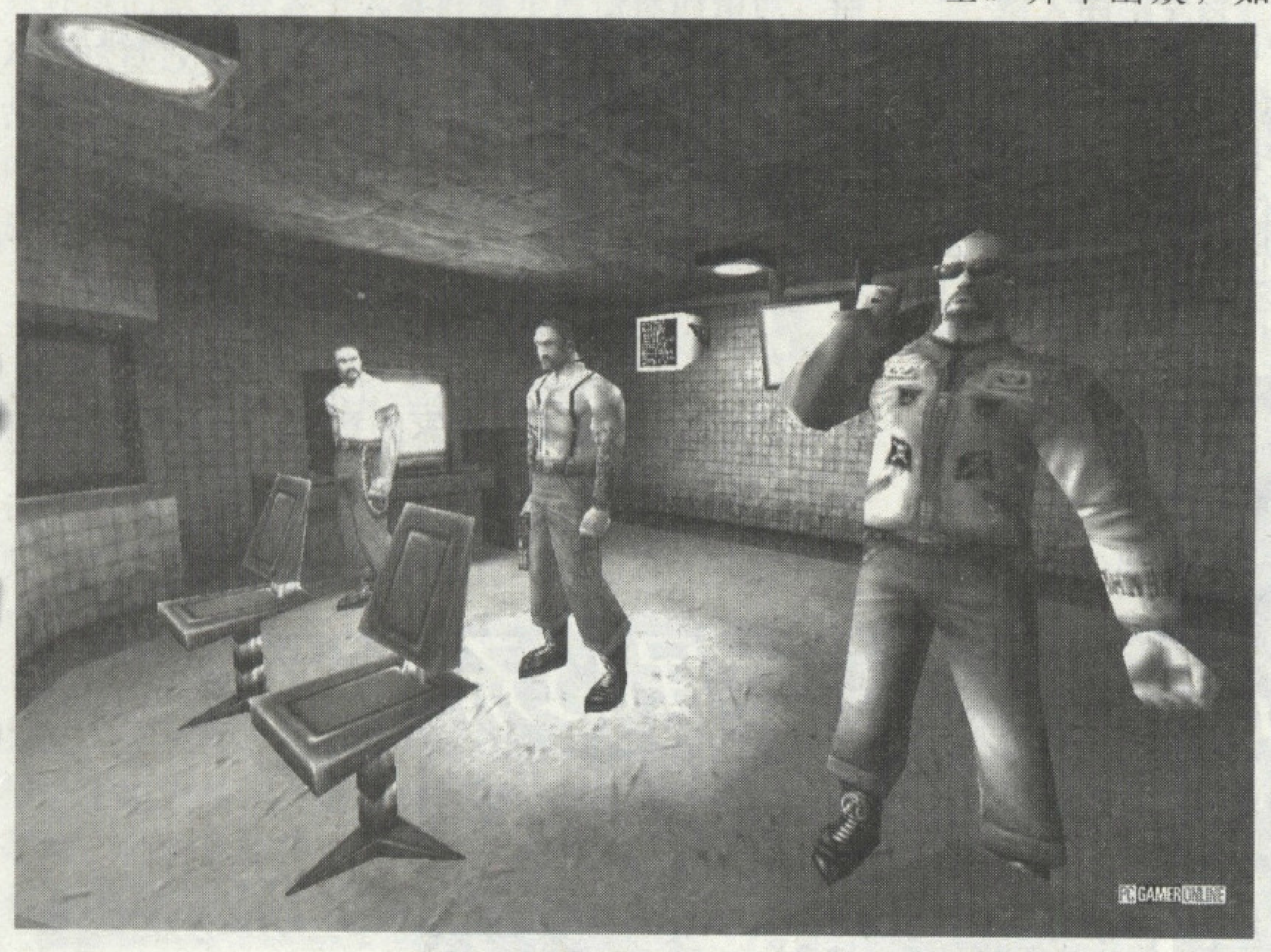


命运战士
Soldier of Fortune

游戏类型：主视角射击
制作：Ravensoft
发行：Activision
系统配置要求：奔腾200、64MB内存、WIN9×

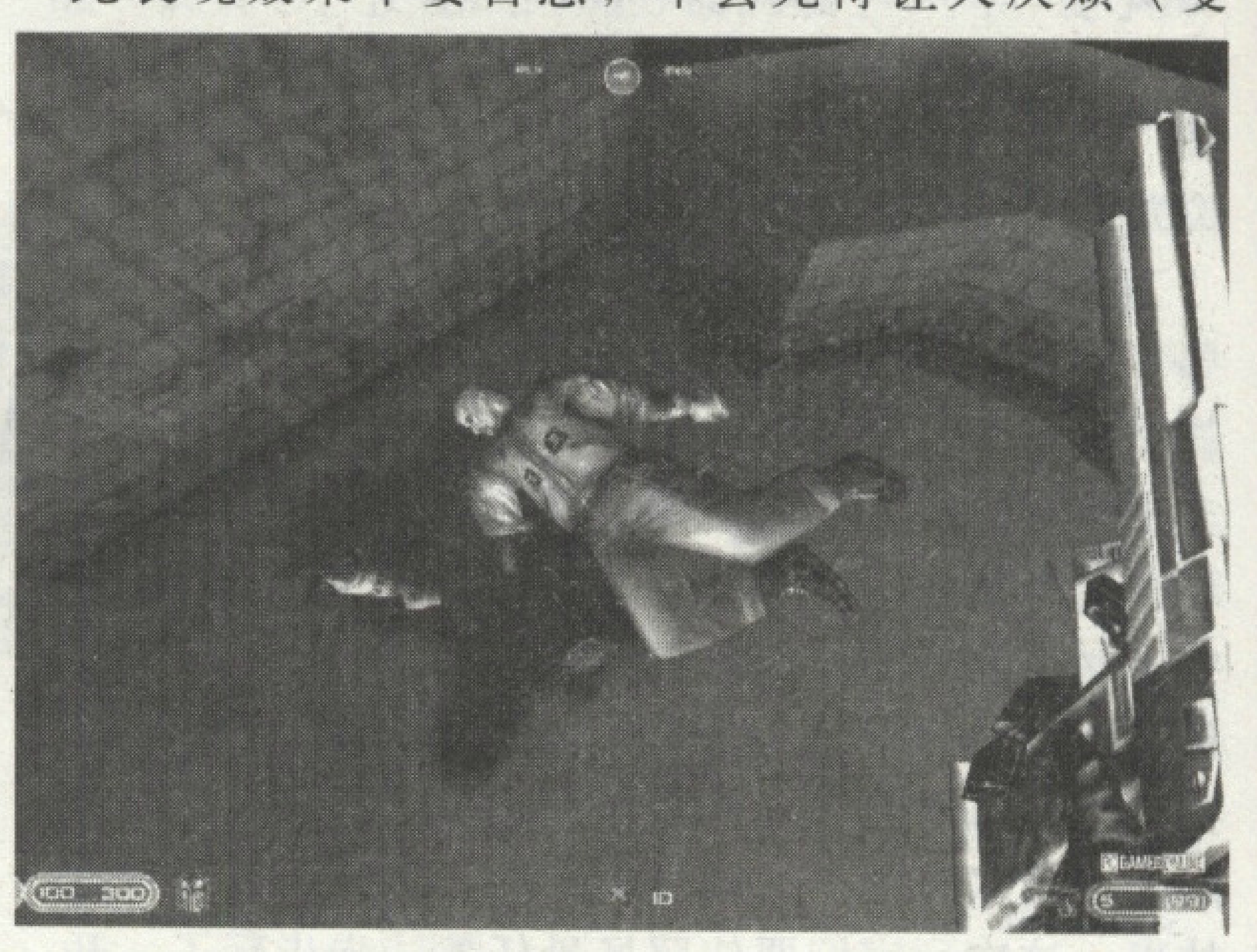
在《异教徒Ⅱ》之后，你还体验过那种在传说中漫步的感觉吗？Raven绝不会让你失望，所以又出品了这款基于QUAKEⅡ引擎的主视角射击游戏——《命运战士》。有一件事可以肯定：这款《命运战士》绝对和Raven以前的游戏大不相同。

在《命运战士》中，你扮演一个严密组织的雇佣兵。丰厚的奖金会伴随危险的人物而来，一旦你接受了某个任务并决定是单独行动还是与人合作，那么，一系列准备活动就须要展开了。除了要购置装备外还要寻找可以合作的佣兵伙伴。然后，行动往往就在对敌所知不多的情况下展开了，不过机会可只有一次，输掉的只会是性命！



作为任务的策划者，你可以直接控制某个行动人员，也可以从一个人切换到另一个人身上以亲自体会惊险，例如爆破、暗杀等等！这样，整个行动都牢牢控制在你手中。

《命运战士》处处体现着写实风格的特点，从游戏画面到人物伤害系统都是如此。每个游戏人物都由大约20个部分（可不是多边形哦）组成，他们会根据不同的受伤部位和程度作出不同的反应，因此表现效果千姿百态，不会死得让人厌烦（变



态）。另外，游戏人物的动作也相当丰富，例如，当普通人看见你手持枪械、气势汹汹地进来就会双手报头跪在地上，手臂受伤的人会捂着伤口到处乱窜。

看过《雷神之锤Ⅲ》的你也许会认为《命运战士》并不出众，如果从光影华丽的角度讲确实如此，但《命运战士》并不是以华丽取胜，它始终围绕着“真实”二字。你见过冒着粉红色华彩的手枪或被灯光打得翠绿的地牢吗？在《命运战士》里，清脆短促的枪声、熟练的换弹夹动作，处处体现着真实，正是这种朴素的效果表现了真正的铁与血的残酷。

基本上，《命运战士》结合了《三角洲特种部队》和《雷神之锤》的特点，既有紧张的动作、情节，又体现出真实的味道，在这个动作游戏大行其道的时代，表现出自己独特的风格。

我要飞！

三栖游戏巨星 劲爆极限滑雪

北京 李靖

Freeride Style Air

引子

几个世纪以来，人类一直向往着能像鸟儿一样在天空无拘无束地自由飞翔，脱离茫茫大地那永久的束缚。一些聪明而又敢于实践的人类曾经幻想只要长上一对和鸟儿一样的翅膀便也可飞向天空，而他们的下场只是再次证实了自由落体和地球万有引力定律，从山崖上跳下只会摔得骨断筋折……莱特兄弟的成功是全人类最伟大的发明之一，虽然他们制造的“飞机”仅仅脱离地面几十秒，虽然他们的“飞机”与今天相比大相竟庭，但可以说，如果没有他们，波音也许只是一家饮料公司；没有他们，人类也许不会这么快知道在空中飞翔的感觉竟是如此美妙。

相信大家都多多少少从电视或杂志上了解过一些有关极限运动的情况。诸如徒手攀岩、单板极限滑雪、蹦极、空中花样速降等都属于极限运动之列。顾名思义，极限运动便是以挑战人类某项体能极限为出发点的运动项目，它们多数也是常人不敢去从事的运动，因为这些运动不但要求极佳的身体素质、心理素质和协调性，而且一旦出现失误就有可能丧命。当然，极限运动纵然危险，但它带给人无比刺激的感觉也是普通体育运动所无法比拟的。在众多的极限运动中，极限滑雪无论从流行程度、参与人数以及竞技性和观赏性角度来看都堪称是极限运动中的佼佼者。在98年，极限滑雪已经被正式列为冬季奥运会的比赛项目之一。与游戏一样，极限运动是属于年轻人的时尚运动，今天，笔者将邀大家一起走进虚拟的电脑游戏世界，去感受一下单板极限滑雪带给你飞一般的惊险感受。

清新的自由

提起今天要向大家介绍的《劲爆极限滑雪》(Supreme Snowboarding，后简称SSB）这款游戏来，也许国内很多玩家都不了解它。但如果提起在PS上全球销量达到300余万的《Coolboarders》系列，相信国内会有相当多的玩家都领略过它的风采或听说过它的鼎鼎大名。是的，SSB正是一款可与《Coolboarders》一争高下的单板极限滑雪游戏，而且在诸多方面，SSB都大大超越了《Coolboarders》系列。最起码一点，《Coolboarders》系列虽然如雷贯耳，但到现在它依然没有登陆PC，而这款与其不分高下的SSB却率先推出了PC版本，真可谓是PC玩家的一大福事。那么，SSB到底有什么样的神奇魅力呢？

近两年来，已很久没玩到一款令我为之兴奋的体育类游戏了。NBA、FIFA、《极品飞车》年年出，却都不能带给我什么激动的感觉和新意了。而其它很多画面昏暗、美式风格浓重的动作、角色扮演以及战略游戏，在令我投入之余身心却倍感疲惫。游戏的根本在于好玩，这是天经地义的道理，而游戏也本应当是一种轻松的娱乐休闲方式，我们要是被游戏玩了那就太累了。而当我头一次见到SSB时，我清楚地意识到，这就是我期盼的那种游戏，那种可以让我去投入、去过瘾而又可以放松我自己的游戏。这到底是个什么样的游戏呢？在这里我不得不先提一提游戏的制作小组。芬兰，一个1/4领土面积在北极圈之内的北欧国家，多数地区终年被白雪所覆盖的特殊气候条件使这里成为滑雪爱好者们的天堂。而SSB的制作小组Housemarque便是这个冰天雪地世界中的一枝独秀，说起Housemarque，它的名字也许不如Blizzard、id那样为中国玩家所熟悉，但其实早已声名在外了，只不过他们的长项在于街机。不用我说，大家用膝盖也想象得出来SSB会是一个什么样的游戏，是的，街机一贯具有的亮丽配色和华丽光影、简单的操控、以及一流的控制手感和游戏性都被原汁原味地加入了SSB之中，使得这款游戏成为PC上近几年来难得的颇具创意的清新之作。在99年的E3大展上，初出茅庐的Housemarque便以这款SSB一举获得国外众多权威媒体的E3最佳运动游戏提名。

作为PC上目前第一款也是最好的一款极限单板滑

雪游戏，它给我们带来了不少的新概念和新感觉。首先，SSB与普通的赛车类游戏最大区别在于，你控制的滑雪选手是像滑板一样双脚踩在滑雪板上，不同的是他们的双脚是被固定的。这便意味着它不可能像汽车或摩托车一样依靠轮子灵活控制方向和速度，只能够通过变换滑雪板的角度来实现转弯和加减速。但恰恰因为这个原因，却使得游戏变得空前的有趣起来——乍想起来，你也许会觉得玩滑雪不如开着赛车在马路上狂奔过瘾，但其实却正好相反，使用4个方向控制键和1个专用的侧板转弯键相结合，你可以自由地控制滑雪板与雪地之间的角度，针对各种不同的障碍调整不同的角度来实现精确的转弯，将滑雪板大角度地侧转还可以实现减速和危急状态下的急停，决不会像赛车游戏那样一脑袋撞在路边的电线杆子上。这种取材于真实的单板极限滑雪运动的简单而又有创意的设计，真是妙不可言!



其次，SSB是一个结合了体育运动类和竞速类游戏之大成的作品，无论从赛道和比赛方式上都使我们眼前一亮。SSB中比赛方式可分为两大类型——速度赛和花样赛。我先来提提速度赛，因为大家可能对它相对比较熟悉。速度赛的部分在游戏中占据了十分重要的位置，地图也是最多的，共有阿尔卑斯山脉、丛林、村镇三大场景共9条难易度各不相同的赛道。花样赛则是根据你跳跃的高度或所做出的花样动作的难度进行评分的比赛，分为空中花样和半管赛两种。看到这里，可能有不少朋友想说“唉，赛道太少，游戏耐玩性差是街机游戏的通病……”哈哈，那我恰恰要告诉你，事实正好相反。SSB在赛道设计上的独到之处是目前所有竞速类游戏所不及的。首先，SSB的速度赛赛道真实反映了极限滑雪运动中的最大特点——自由。不少爱玩赛车游戏的朋友可能曾经和我有同样的抱怨，“为什么我非要按照赛道去跑？从道边的林子里穿过去肯定要比走公路近呀！”虽然这样的赛车游戏我还没见过（像《极品飞车》系列中某些赛道中那种路边有条固定的小路可以走的设计只是牵强的设计而已），但笔者今天要告诉大家，SSB终于实现了我们的梦想。其实，大家可以想一想，极限滑雪的一大特点便在于它是基于自然的地形地貌，在广阔的地域中探寻最刺激、最优秀的路线，而SSB正是将这一特点在赛道设计上体现得淋漓尽致。先向大家透露一个官方数据，SSB中每条速度赛赛道都长达2英里，而赛道面积更是前无古人地缩小比例制作了超过400万平方米的广阔地域。用这样的话形容在赛道中滑行的感觉真是一点都不过分——“凡是覆盖着皑皑白雪的地方都是你的赛道！”是的，游戏中的速度赛赛道虽然会有一个大致的比赛路线，但这决不代表它是唯一的路线，在赛道从头至尾的任何地点也许都会隐藏着其它路线，而且它们也通常不会明明白白地摆在你眼前。只要你的速度足够高，只要你摸索出合适的起跳位置，在你轻轻按下跳跃键以一条漂亮的弧线跃过山峰后，你也许就能体会到什么叫作“柳暗花明又一村”的感觉了！笔者曾乐此不疲地为探明一条赛道各处的分支路线而整整折腾了快5个小时，这并不是因为我很闲，只因为在SSB里去搜寻这些真是很有意思，整个过程充满了趣味和挑战，而且它还会带给我一种在其它游戏中根本体会不到的爽快感觉——飞!

我要飞!

是的，飞！这正是极限滑雪的魅力所在，SSB的魅力所在。与很多玩惯了传统赛车游戏的朋友一样，在刚接触SSB时，我习惯地把屏幕上运动员当作一辆赛车来“开”，该拐弯的地方拐弯，该“刹车”的地方“刹车”……但我很快便发现，在一些我经常一头扎下去的山崖边缘，电脑控制的赛手却一跃而起，在空中做诸如抓板、空翻等令我眼花缭乱的特技动作，嘴里吹着口哨着陆在我前面的雪地上。而我要么还躺在山谷里郁闷着，要么就是张着嘴目瞪口呆地看着人家从我脑袋顶上飞过……这简直是奇耻大辱！飞机就是比汽车快，我也要飞起来！经过多日的磨练，我渐渐发现了SSB的游戏真谛，它与赛车游戏的感觉和玩法简直是天壤之别。无论是再高级的汽车还是摩托车都只能永远贴着地面飞奔，虽然它们能短暂离开地面一两秒，但那根本不能带给人任何的感觉，尤其是在游戏中。SSB则不然，极限滑雪本身便是一项依靠肢体控制的前卫运动，大量动作成分的加入使游戏变得空前有趣起来。在以每小时140公里以上的速度从山坡上俯冲之下，面对眼前突然攀升的山崖边缘你该如何处理呢？那便是调整好角度，蹲下身子以流线型将速度加至极限并做好跳跃的续力准备，当到达山崖边缘的一瞬间全力跃起……这时请不要紧闭你的双眼，因为那会让你失去欣赏大自然巧夺天工的最佳时机——风声在耳边呼啸，一座座银装素裹的群山峻岭似乎都已在你的脚下，深深吸一口清新的空气吧，舒展你的四肢，做出让人眼花缭乱的1080度旋转和各种不可思议的抓板动作……此时此刻，你会有什么感觉？你是

否还会去怀念那装有4个胶皮轮胎的钢铁怪物呢？而当你在空中飞行时最后调整好身体的角度平稳着地时，当你的滑雪板重新在雪地上划起一阵雪雾时，回头望去，你会惊叹于那刚刚起跳时的山崖已经距离你有近百米之遥了……这些并不是夸张的描写，这便是SSB所带给你的飞一般的感觉，是极限滑雪的魅力所在。



在全部9条速度赛的赛道中，根据地形把握好各种飞的时机不但可以使你感受到那种难于言表的超Cool感觉，而且你会发现，在将各种技术动作融会贯通、一气呵成完成一场比赛之后，你会真正陶醉于游戏之中，陶醉于那淋漓的畅快之中。而游戏另外的两种花样赛也给我们带来了不少新意——空中花样赛便是我们经常在电视里看到的那种先从大陆坡上俯冲，再在上升的山崖顶端起跳的模式，比赛的成绩高低就取决于你在空中所能做出的花样动作的多少和难度；而半管赛则是在类似切成了一半的大管道的底部，以钟摆似的运动方式前进，并利用管道两边的坡度跳跃到空中，吹着口哨做出各种花哨时髦的动作，很像滑板的半管赛。在这里，笔者要提醒大家的是，SSB中的10余种滑雪板都有各自的用武之地，它们在转弯、速度、弹性上各不相同，想在速度赛中取胜则要选择速度和转弯好的滑雪板，而要想在花样赛中做出更出色的空中动作，弹性一流的滑雪板应是你的首选。此外，千万不要忽视了游戏中6位帅哥辣妹们，他们各有所长，像留着超酷发型的英国男子Keith在下坡时具有魔鬼般速度；而我们喜欢称之为“德国衰哥”的大高个儿Karl则有着惊人的弹跳力……几乎可以这样讲，每换一位角色进行比赛时，你在赛道各处的技术处理都会大不一样。虽然这些在真实的比赛中都是天经地义的事，但我们能在SSB中感受到这些细微的差异，则要归功于游戏精湛的控制系统和制作小组精益求精的敬业精神啦！

Rock N'Roll

极限运动好似与摇滚乐向来都有着不解之缘，试想，在充满了急速下降、危险悬崖的赛道中翘首前行时，在丛林里那覆盖着薄冰的地面上穿过密布的树桩和黑洞洞的隧道时，在村镇中铺满着厚厚积雪的屋顶上掠过，滑上台阶边的扶手，把横在路边阻挡你前进的卡车远远抛在后面时，你的大脑和你的运动神经最需要的是什么？Yeah! Music! 自从以Nirvana（涅磐）、Soinc Youth（音速青年）为代表的Grunge Rock（脏摇滚）风靡全球之后，非主流音乐已经成为欧美摇滚乐蓬勃发展的一大流派。在SSB中，我们将有幸聆听一次激进的欧式非主流音乐，而收录为游戏背景音乐的还包括电子乐、Rap（说唱乐）和电子摇滚乐三大流派，它们都与游戏配合得相得益彰。伴随着充满火气的音乐，在游戏中一展你的英姿，多么令人兴奋啊！你是否有些坐不住了呢？

别忙，笔者最后还想说说SSB那超Rock的图形质量。刚才我已经提到了，我们最不用怀疑的就是那完全是街机感觉的亮丽配色和华丽光影，尽管游戏的系统配置略微显得有些高，但我相信大家在见到游戏的画面质量时都会觉得这是合理的。游戏提供了包括白天、黄昏、夜晚和阴天在内的4种天色及相应的晴天、雾天、雪天的天气效果。这里最值得一提的是黄昏和夜晚的效果，那种夕阳的余辉为白雪披上一层昏黄的感觉，那种夜晚赛场上灯火辉煌、光影交织的效果，真是绚丽极了！SSB是笔者认为在《QuakeⅢ》之后PC上图形效果最出众的游戏，它带给我的惊喜要远远超过当年见到《摩托英豪》和《极品飞车Ⅲ》的感受。

结束语

在这篇拙文的结尾，我想写下这样一段话：SSB为我们带来了一种清新的感觉，那种在游戏中尽情挥洒自我的自由感觉。它不仅让我们感受到了在空中飞翔时的淋漓，而且它也在游戏业灵感枯竭的今天再次燃起了我们对游戏的热爱和激情。它以超一流的品质和创意向世人证明，《劲爆极限滑雪》无愧于一款登陆PC、世嘉DreamCast、任天堂GameBoy Color的三栖游戏巨星，也无愧于“运动游戏里程碑”的赞誉。

总评 85

制作	Housemarque	类型	体育
发行	新天地	语言	英文
载体	CD×1	环境	Win95/98

画面

音响

操作

剧情

娱乐

魔法门

——毁灭者之日

Might and Magic VIII

Day of the Destroyer

晶合实验室 奥杰

对于一个狂热的RPG迷来说，最痛苦的事情莫过于打通一个经典游戏后的漫长等待。等待什么呢？自然是等待更精彩的续作能够及早摆放在自己面前。如果你的游戏历程中曾经记录过《UltimaⅣ》和《Ultima Ⅴ》、《Bard's TaleⅡ》和《Bard's TaleⅢ》、《System Shock》和《System ShockⅡ》……看一看前后两者相距的时间，你就会体会到这种心情。不过，RPG的制作是一项繁巨的工程，游戏制作者不仅要设计纷繁的游戏世界，而且要编撰复杂的故事情节，以适合不同层次玩家的胃口，使他们在游戏中面对的是挑战，而不是挫折。与此同时，游戏制作者还要掌握新的系统技术，创造新的游戏引擎，使游戏本身有所创新，赢得更多玩家的喜爱。所有这些事情都不是一朝一夕能够完成的。不过如今New World Computing推陈出新的速度可谓惊人，他们的设计师们正在凭借着在过去20年里积累起来的RPG创作经验和技能，在推出《魔法门Ⅶ》之后不久便迅速将《魔法门Ⅷ——毁灭者之日》（Might and Magic Ⅷ: Day of the Destroyer）摆在了玩家面前，看来众多喜爱《魔法门》系列游戏的玩家又要开始新冒险了。

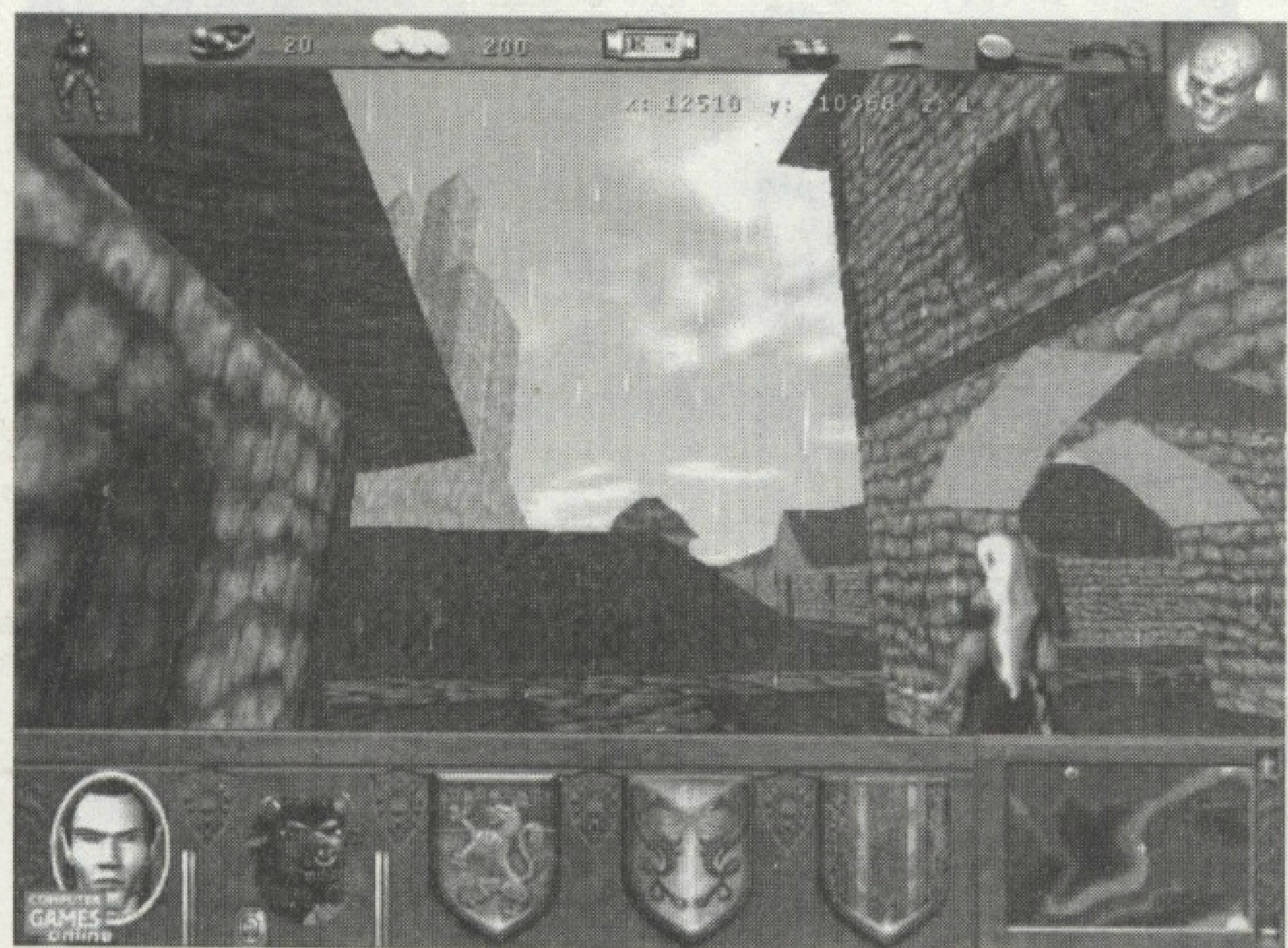
新的大陆

此次的冒险地点是被黑暗生物占据的荒蛮之地嘉德弥（Jadame）大陆。之所以称嘉德弥为荒蛮之地，是因为它不象恩洛斯大陆和埃拉西亚大陆那样文明充分得到发展。如今恩洛斯大陆已经为铁拳皇族所统治，而埃拉西亚大陆上矮人、精灵、人类和亡灵巫师也是各据一方，相对而言嘉德弥大陆上则根本没有占据绝对优势的统治者。这里没有强大的人类部落，太阳神庙和亡灵巫师公会同样是势力微弱，唯一稍具实力的是蒂尔斯布卢那（Tiers Brunner）的猎龙者，他们就象是嘉德弥的巡回法官游荡在大陆上。不过，真正在嘉德弥大陆上土生土长的种族是雷格南海盗（Regnan Pirates），他们曾经出现在以前的《魔法门》系列游戏中，但是通常只是在某处现身之后，随即草草退场。这次则不然，宿命安排雷格南海盗要在魔法门世界又一次的动荡纷乱中大显身手，令世人刮目相看。如今尽管嘉德弥大陆上近乎于无政府状态，但是在众多的派系之间还存在着各种合作和交易关系，正是这些关系才使得你再次步入神秘的魔法门的世界。

新的任务

《魔法门Ⅷ——毁灭者之日》的故事发生在《魔法门之英雄无敌Ⅲ——末日神剑》之后。在游戏开头的过场电影中，一个鬼鬼祟祟的家伙钻入了嘉德弥中心地带的重要城市鸦岸（Ravenshore），在城市的广场上放置了一块巨大的水晶石。这块水晶石将打开大陆四周的4扇元素传送之门，通向地、风、水和火4个空间（每种元素都与《魔法门英雄无敌Ⅲ》中的元素城堡有关）。于是可怕的事情就要发生了，因为每个空间的元素军团都会藉此穿越嘉德弥大陆。一个流传很久的预言曾经描述过当这些空间相遇的时候，就会爆发一场空前的浩劫，从而毁灭整个大陆。时隔不久，传说中的灾难果真降临了。在靠近通向地空间的入口处，一座巨大的海底火山猛烈喷发，将远离海岸的剑伤群岛（Dagger Wound Islands）通向外界的桥梁尽数折断，从天而降的碎石砸落于岛上的大片地区。正在此时，先前并不为人所知的雷格南海盗认为现在是侵占剑伤岛的绝好时机，从而在魔法门系列中第一次冠冕堂皇地出现了。游戏开始的时候，阿尔瓦（Alvar）的黑暗精灵商人雇佣你保卫他们的商队到达剑伤群岛上蜥蜴人的血滴（Blood Drop）村落。任务完成之后，正赶上穷凶极恶的雷格南海盗围攻血滴村落。由于住在这里的蜥蜴人在敌人

的疯狂围困之下无法突围，于是蜥蜴人首领请你帮助他们找到从远古时期留下来的传送门，从那里可以逃到其他小岛上。几分钟之后，你便可以组织一支队伍，踏上冒险征程。



在小岛走上一会儿，你就会发现这个游戏与其他先前的游戏所不同的地方。首先，你进入了魔法门世界中的一个崭新地区。居住在这里的生物在王国的其他地区几乎都会被认为是怪物。你不仅能看到样子很酷的巨人、蜥蜴人和黑暗精灵四处游荡，还可以试着雇佣他们作为自己的伙伴。其次，角色创建有所改动。这次你只须选定一个角色，而不必创建全部的队员。随着游戏的发展你找到两个冒险者酒馆，从酒馆里雇佣新的成员或者在游戏中的特殊地点，找到特定角色来为自己的队伍增添新鲜血液。最后，你会发现魔法门的世界中增加了有很多与你无关的行动。在先前的游戏中，很多可怕的怪物等在城外。你只要出城，便要卷入无休止的战斗中。这次不管你是否出现，敌人相互之间会经常发生冲突。在游戏开始的几分钟里，你会看到海盗潮水般地冲向蜥蜴人城镇。除了依靠你的帮助之外，蜥蜴人会派出他们自己的战士来解决问题，惨烈的厮杀让人看得惊心动魄。如果有兴趣你可以参加战斗，但是我发现还是在一旁观看为好。更妙的是，当战斗进行得差不多的时候，你再进入战场，杀死几个奄奄一息的敌人，然后从他们身上可以找到很多不错的物品。

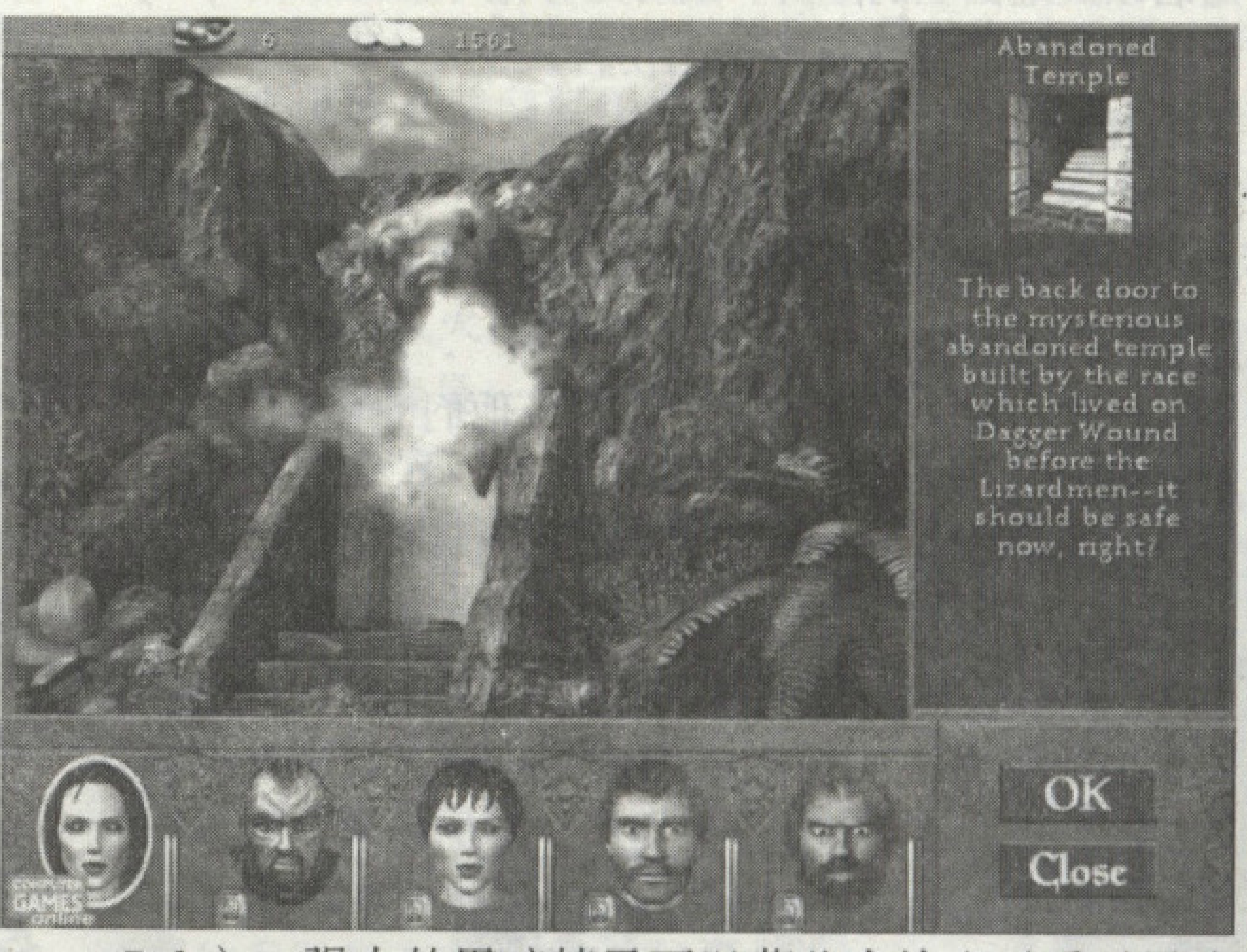
新的角色

在《魔法门Ⅷ——毁灭者之日》中，令人感到兴奋的是可以控制一些怪物角色。与先前的游戏不同，这里种族和职业是混为一体的。也就是说如果你选择扮演黑暗精灵，那么从头到尾一直是黑暗精灵，不会有转职事件发生。除了保留先前游戏中的骑士和牧师之外，这次新增了6个种族（职业）。以下是将在游戏中出现的种族：

骑士：在此不用做过多解释，骑士是先前游戏中的正义战士，在战斗中他们会无休止地猛烈攻击敌人，直到将敌人送上西天。虽然骑士没有魔法能力，但是他们可以穿戴任何护具，使用任何武器。

牧师：与骑士一样，牧师是先前游戏中出类拔萃的角色。他们可以学习躯体、精神和灵魂魔法，而且是游戏中能够真正完全学会光明系魔法的人。虽然对使用劈砍和戳刺之类的武器不熟练，但是牧师所能够使用的武器和穿戴的护具也足以在战斗中自保。

黑暗精灵：在魔法门世界中，黑暗精灵是唯利是图的商人。当这些家伙在自己的圈子中生活的时候，他们可以贩卖任何东西。除了擅于使用弓箭类武器，黑暗精灵还有一套自己独特的技能。首先是魅力（Glamour），能够使交易技能在短时间内提高，最好在进入商店之前使用。其次是旅行者之利（Traveler's Boon），这是黑暗精灵在无尽的旅行中学会的一种技能，可以即刻用最小限度的魔法值来施展几种有用的魔法，象落羽术（Feather Fall）和照明术（Light）。再次是失明（Blind），在战斗中使对手不能施展魔法或者使用弓箭。最后是黑暗火束（Darkfire



Bolt），强大的黑暗精灵可以藉此来检查对手对黑暗或者火系魔法的抵抗力程度，然后使用其中一种最强力的魔法给予敌人以最大的打击。

牛头怪：高大威猛，不过湿乎乎的身体经常散发着臭气。牛头怪有一些类似于野人，他们的攻击直截了当，最擅长使用斧子。另外牛头怪可以穿戴任何护具，但是不能戴头盔。

巨人：是另一个强大的种族，他们的生命值高，伤害力大，而且还具有游戏中新增的一种技能——再生。巨人可以使用任何武器，穿戴任何护具。

吸血鬼：不仅擅长战斗，精于魔法和潜行，而且具有几种特殊技能。首先是吸食生命（Life Drain），可以在远距离进行攻击，对敌人造成的伤害基于吸



血鬼的技能等级，然后将受伤者损失的三分之一生命值补充到自己身上。其次是迷惑（Charm），与迷惑魔法非常相近，但是威力更大。再次是漂浮（Levitate），使吸血鬼避免在水中溺死或越过流动的熔岩以及地面上的陷阱。最后是雾化（Mistform），可以使吸血鬼免受物理攻击的伤害，但是本身也不能使用物理攻击对付敌人。

亡灵巫师：具有强大的魔法能力，可以施展包括游戏新增魔法在内的所有黑暗系魔法。例如“黑暗之抓”（Dark Grasp），类似“麻痹术”，使受术者非但不能使用弓箭，施展魔法，而且令他们的移动力和防御值都减半。

龙：不但可以喷射火焰，而且厚重的鳞甲可以抵御任何攻击。另外他们还具有吸血鬼和黑暗精灵那样的特殊技能。首先是“恐惧”（Fear），可以使胆小的敌人因为恐惧而逃离战场。其次是“火焰冲击波”（Flame Blast），象火球术一样可以进行大范围攻击。再次是“飞行”（Flight），这不需要过多解释。最后是“翅膀扇击”（Wing Buffet），可以将全部敌人扫出丈外。

除了上述种族之外，那些在英雄无敌系列中知名的怪物，如那加（Naga）、独角兽、蛇怪、蜥蜴人和独眼巨人也将第一次出现在《魔法门》系列之中，从而使《英雄无敌》系列和《魔法门》系列更加紧密联系在一起。

旧的引擎

《魔法门Ⅷ——毁灭者之日》没有使用新的游戏引擎，这是很多人所不能理解的。既然游戏增添了不少新鲜内容，为什么不使用新的图形引擎呢？游戏设计师Jon Van Caneghem解释说：“我们要尽可能使用一种引擎制作更多的游戏，因为使用某个新引擎制作一个游戏，通常很少有时间用在游戏本身，大多数时间都用在引擎上。如果游戏引擎不成问题，那么就可以将时间花在游戏的故事、情节、渲染和其他所有细节方面。在制作《魔法门Ⅵ》的时候，我们集中精力制做出了新的引擎；在制作《魔法门Ⅶ》的时候，我们使用了同样的引擎，这样就有时间在游戏故事和交互上做了很大的改进，使游戏各方面平衡得很好。现在对于《魔法门Ⅷ》来说，我们还是保持原来的做法。”Jon的话有一定的道理，因为新的技术虽然可以增加游戏体验，但是当你完完全全地将游戏打通关之后，你会发现游戏中时刻吸引你的是故事情节，而不是游戏所采用的技术。另外由于《魔法门Ⅷ——毁灭者之日》采用了先前两个游戏所成功使用的引擎，因此能够更好地展示出游戏的方方面面，表现出良好的硬件兼容性，而且更重要的是Well-Debugged技术在游戏中不会造成死机或者出现其他古怪现象。至于游戏小组是否决定象传闻那样使用LithTech引擎制作《魔法门Ⅸ》，Jon则闭口不谈。不过他还是透露了将要采用一种类似于经典游戏《UltimaⅢ》和《SSI's Gold Box》的战斗界面。看来New World Studios还是有自己的想法，那么就让我们拭目以待吧。



《王国风云》之后的《铁之灾祸》

The Iron Plague

北京 释天

1999年，《横扫千军——王国风云》（以下简称《王国风云》）的上市，牵动了无数玩家的心。毕竟，这个游戏是在《横扫千军》的成功基础上诞生



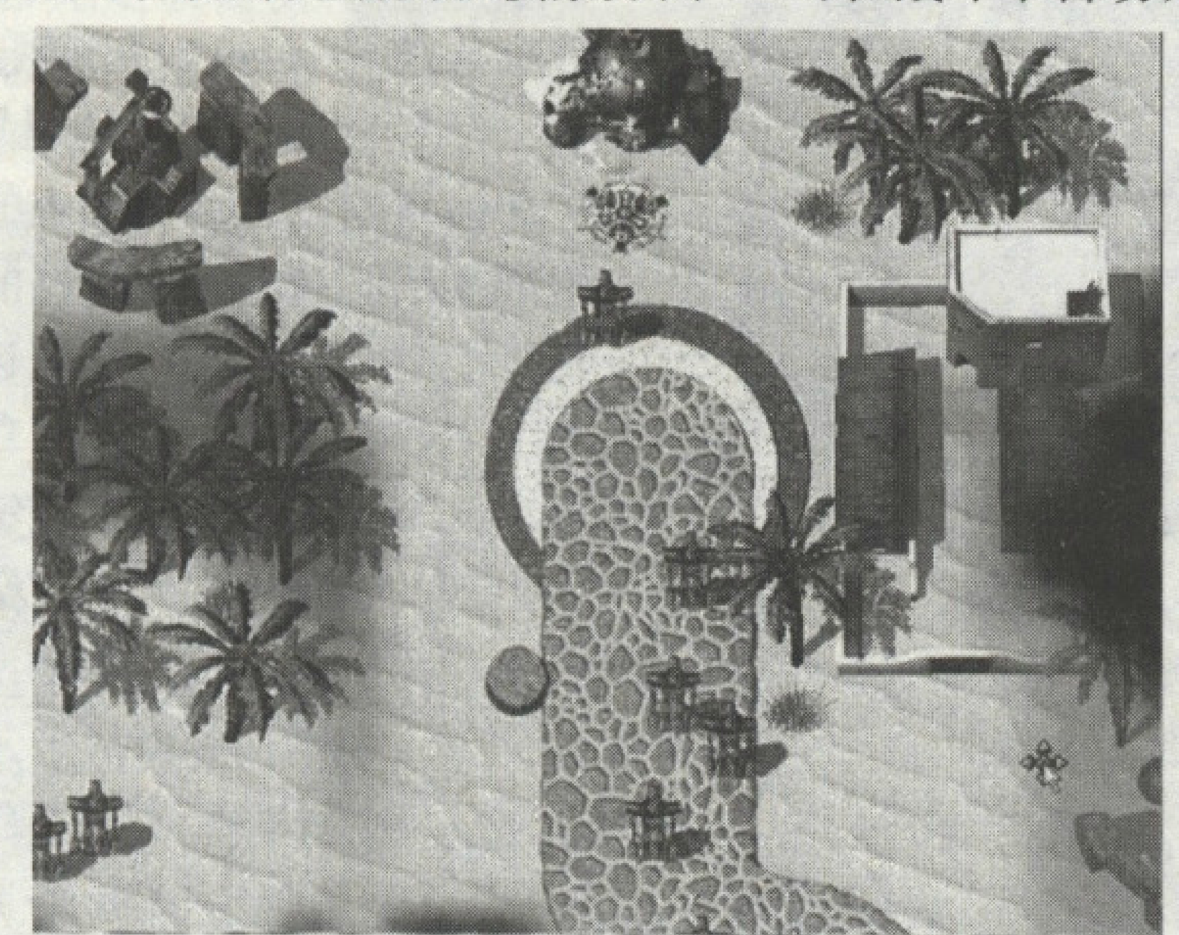
的；作为《横扫千军》的继任者，人们有理由认为它应该给自己带来更多的乐趣。所以，每一个狂热的《横扫千军》迷都迫不急待地想知道Cavedog公司如何继续演绎《横扫千军》这个主题。当然，Cavedog公司也希望《王国风云》能够青出于蓝而胜于蓝，变得更加完美。为此，Cavedog做了很多必要的工作，如改进引擎，进一步提升图形图像质量等等。其中，最使Cavedog自豪的是他们设计出了由4个完全不同种族构成的具有中世纪风格的达尼恩（Darien）世界。魔法师代替了《横扫千军》中的指挥官，枪炮变成了魔法，以魔力（Mana）代替了矿物和电力……借助魔法的运用还极大丰富了游戏里的战略战术，从而改变了原《横扫千军》的战争风格，成为一个全新的游戏；但也是这一点，使得许多《横扫千军》的忠实玩家感到非常失望。这些玩家认为《王国风云》的中世纪幻想风格背弃了《横扫千军》的科幻风格，不再是他们心目中的《横扫千军》了（其实是一种刀剑不如枪炮的心理作祟，想当年我最爱的《魔兽争霸》与《命令与征服》比拼时，就因为一部分人的这种“变态”心理而败下阵来）。其实只要撇开这些人为的偏见，从任何一个方面看《王国风云》都是一个绝不辜负《横扫千军》名声的佳作，而且它还培养了一大批真正的《王国风云》迷。正是基于这一点，“英明正确”的Cavedog公司投入了极大精力特别为《王国风云》迷们制作了资料片《铁之灾祸》，以满足他们的战斗欲望。

《铁之灾祸》的故事发生在《王国风云》之后。当水族维鲁纳(Veruna)、土族阿拉蒙(Aramon)取得兄弟之战的最终胜利后，整个达里恩（Darien）大陆都处于重建和恢复之中，而大陆上的居民们也渴望重新过上正常的生活。这时候，奇怪的事情发生了，四处搜寻反叛者的赏金猎人从一个遥远的冰冻王朝中发现了机械鸟——帆布和木头取代了鸟类的翅与骨，浑身上下是完美的金属线、滑轮、铰链的组合。它到底是从哪里冒出来的呢？这一切令赏金猎人大惑不解。而对于维鲁纳和阿拉蒙的统治者来说，他们最关心的问题是：它的出现是否代表世界上还有其它敌对势力的存在？经过大量的侦察，人们发现这只鸟是由柯柔恩（Creon）族制造的。而这个神秘的柯柔恩王国是由在《王国风云》中提到的4个互不服气而试图消灭对方的兄弟的父亲Garacaius自己建立的。在老国王把统治国家的权力交给了他的孩子们后，突然神秘地失踪了。其实，老国王去了某个缺少文明的地区，在那里他使无知的野蛮人统统转化成科学的信徒，使他们不再相信魔法，只承认科技才是至高无上的东西。因此，这些以学习和创造为乐的人，始终生活在达里恩王朝之外。许多年以后，这个地区变成了一个巨大的“工业机器”，创造出飞行器和大量的先进武器，并且这个民族甚至只要用精炼厂（refineries）去产生Mana能量而不是天然磁石（lodestones）。柯柔恩族的出现，打破了达里恩世界中原有的平衡，于是大陆上烽烟再起，战火重燃……

柯柔恩族是一个集陆海空力量为一体的新势力。与《王国风云》中4个善于使用魔法的民族不同，是一个重视科学和技术的民族，拥有诸多建立在科学技术之上的建设单位和作战单位。如代替魔术建筑师的兵种——机械师，它能建造一系列的武器和防御要塞；最主要的兵种生产设施是铁匠铺。格林弩可以精确



地打击逼近的敌人，而与此同时，配备优良加农炮的原始坦克——蒸汽龟（tortoise）可以给与予强有力的支持。柯柔恩族还可以建造洒弹车，象给草坪浇水一样把小炸弹均匀地喷射向敌人的队伍中去。柯柔恩族的飞行器虽然不能用于战斗，但却是勘测和侦察方面的王牌。海上部队也十分精锐，如几乎打不破的潜水投石器……Garacaius自己也将作为柯柔恩族的“神”登场，具有可怕的威力，但必须由柯柔恩族的圣人花费大量的Mana和时间去召唤，而且在得到他之前玩家将需要先建造大量的其他兵种。

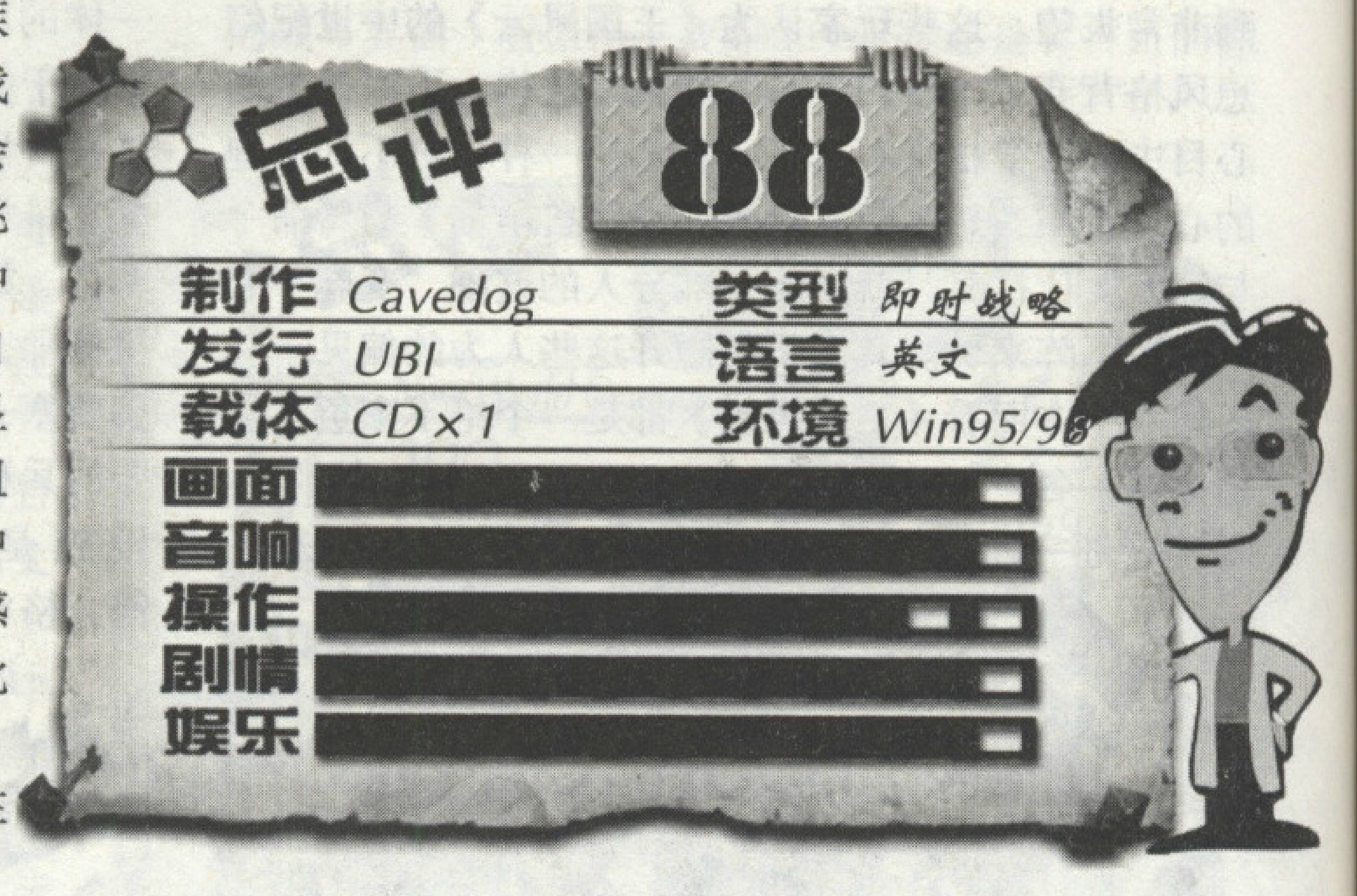


当然《铁之灾祸》是一个具有完美平衡性的即时战略游戏（这也是玩家所期待的），所以柯柔恩族的雄厚科学基础并没有使它变得比其他文明更加强大，但它的出现使得这个游戏更加有深度，增加了可玩性。机械化主旋律将使玩家对正在进行的战争有一个新的观点，可以去体验大量的新兵种所带来的全新的战略战术（这是一件多么令人感兴趣的事）。

《铁之灾祸》除了继承了以往《横扫千军》系列在战略上的流畅、战术上的准确之外，还保持了原游戏简单快捷的操作方式，使得玩家将不用花费几个小时去了解该做些什么，如何去做，而可以立刻投入到游戏中去。《铁之灾祸》提供了25关新的单人作战任务，依然采取的是《王国风云》中玩家在每一关中控制不同种族的游戏过程（玩家不能选择）。但因为柯柔恩族是资料片主角，所以每一关中柯柔恩族必然出现——非敌即友。由于是资料片，游戏的难度被大大加深了，玩家甚至从一开始就会感受到这个新战役不同于早先战役的艰巨挑战。所以在《铁之灾祸》中玩家必须对每一种族都有很深刻的认识，能够迅速平衡发展自己。象柯柔恩族这种机械部队，多兵种配合显得尤为重要，只有当玩家构建出一支完美的组合部队才有可能取得战争的胜利。在资料片中还提供了25个新的连线作战地图，供玩家在感觉单机模式缺乏挑战时，和同好切磋之用。此外，《铁之灾祸》还引入了《达里恩十字军》这一新在线合作模式的新游戏，供玩家在Cavedog的线上游戏站点Boneyards site上作战。

虽然《铁之灾祸》仅仅是一个资料片，并没有在本质上对《王国风云》进行改变，但在很多方面的改进却也是非常明显的。如提供了更快捷的用户界面、更快的载入速度和更快的单人游戏与多人游戏速度；可在战斗中自动调节场景的阴影细节和动画更新，以保持稳定的帧速；减少内存占用量，使得游戏可在Pentium 200处理器与32兆内存下较为理想地运行（推荐64兆内存）；在硬件模式中增加用于控制单位/阴影比例品质的选项；玩家可控制游戏中战斗单位的动画更新等级；可关闭片头动画；在游戏暂停的过程中对战斗单位下达命令的功能得到改进；更新游戏的防作弊措施……但是，游戏中还保留有一些《王国风云》中争议较大的的地方，如对于有些玩家对于各关控制不同种族的设定感到不满（虽说可通过一完整的故事可让玩家操控到所有种族的乐趣；但毕竟刚在一关中指挥柯柔恩浴血奋战，下一关就要对他们展开屠戮是一件让人心理上难以接受的事情）；Mana能量无限，使一场战争时间过久（其实这是在《横扫千军》中是最吸引人的卖点之一，这才是真正的战争）等，其实这完全是人们对游戏的理念不同，Cavedog只是坚持了自己的观点而已，众口难调么！

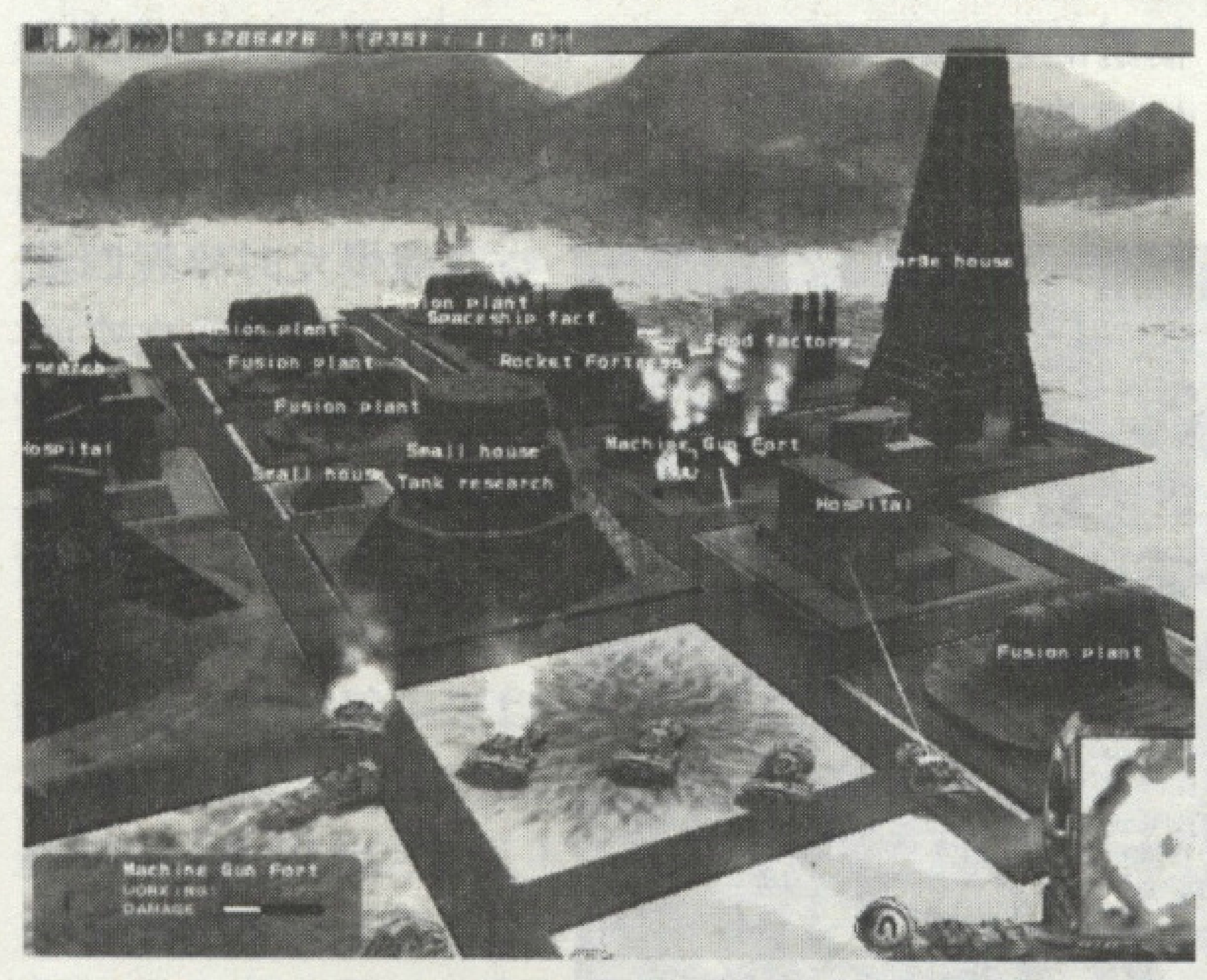
总而言之，《铁之灾祸》是一个相当不错的资料片，如果你是一位《王国风云》的狂热支持者，你绝对不应该错过这款游戏；如果你对《王国风云》技术上有些抱怨，那么《铁之灾祸》也将改变你的看法；但如果你对《王国风云》难度感到畏惧，那么就当资料片不存在吧，它实在是太难了！



编者的话：不知玩家们想没想过，把《文明》、《半人马α星》、《猎户座之王》、《模拟城市3000》、《家园》和《三国志》这些鼎鼎大名的游戏揉合成一个游戏，这样玩起来会是怎么一种感觉？要是以前我这么说，朋友们一定会说我是在胡说八道。可现在就有这么个游戏摆在了我们面前——《银河创世纪Ⅱ——联盟》，怎么样，众位心痒难搔了吧？那就在玩之前先看看他们是怎么说的吧。

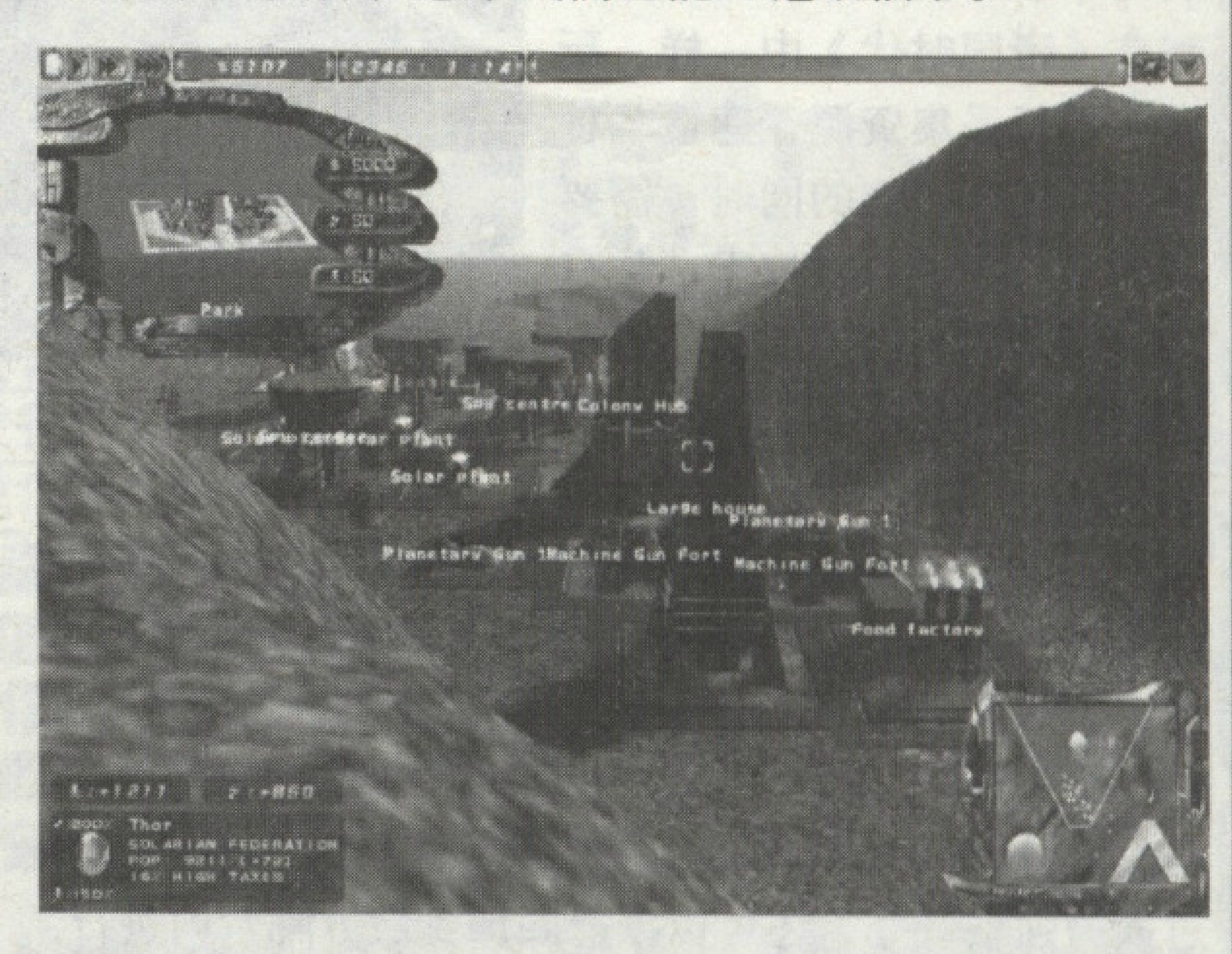


北京 志云："这是一个有关银河霸主的游戏，传说的主角就是玩家自己……"Digital Reality制作的《银河创世纪Ⅱ——联盟》（Imperium GalacticaⅡ：Alliances）接替1997年的开篇，即将再一次为大家掀开宇宙创业的壮丽史册。玩家所要做的就是在广阔的银河星域里，选择其中的某一个种族（其中包括被视为人类的太阳系族）进行游戏，从一开始默默无闻的小虾米，到最后成为叱咤星海的霸王——或只是终老于某个无人知晓的小行星？



可能是认为如今的玩家别的没事可做，就只会挑游戏的刺，因此在游戏中玩家要一刻不停地面临数不清的工作，只要你霸业未成，就必须随时处理各种事务，包括探索星球、科技研发、发展军工生产、建设殖民地（此项也可以设为自动进行）、培养和派遣间谍、从事各种外交活动（联盟、签约、策略、通话等等），直至最后派兵远征或是亲自指挥舰队作战……据说任一战役模式都将有持续100小时以上的游戏时间，听上去实在让我等惧怕繁琐的玩家胆寒，以至于心里暗暗下定决心：将来就是要我做一国之主我也坚决不干（大白天痴人说梦，哪有这等好事？），幸好Digital Reality早已考虑到这部分玩家的心理，在游戏里又加入了任务模式，诸如铲除某个顽固对手、以弱势保卫某一种族等等，无需太多时间，又能从不同角度体验该游戏。至于迷恋于联网作战的朋友也不会失望，尽管最多只可以8个人同时作战，但是考虑到复杂的游戏内容，"群雄逐鹿银河"，也是相当有魅力的。

人类始终憧憬着未知的世界，尤其是向往广漠的宇宙，它的深邃，它的远致，以及其中深藏的无尽奥秘，都让身为人类一份子的我们每一个人沉思。有关这方面的游戏题材也是长久不衰，《银河创世纪Ⅱ——联盟》禀承历代作品，包括近期《星球大战——反抗军》、《家园》等的经验，在游戏界面、各种族表现以及游戏内容等方面力图向大家展示出他们眼中的宇宙，而尤其在图画风格上更让我们体验到了亦幻亦实的星河世界。可随意扩缩转动的视角下，精美、宏大一如《家园》般的太空战争场面即是最好的明证，即使没有美女，想来我们也能一饱眼福了。



仔细想来，《银河创世纪Ⅱ——联盟》建设管理殖民地的部分像《模拟城市》，太空战争的过程以及场景又类似《家园》，而地面战争又让我们看到时下流行的即时战略游戏的影子，至于外交方面，更让熟知《三国志》的朋友私下里咧着嘴笑。说起来似乎成了流行游戏的大拼盘，但各位切不可真的如此认为，游戏里引入的崭新的即时引擎，必将令进入星际扩张的每一个人在瞬间忘记自我，去尽情体验另类生活。

北京 老八：自从去年的《家园》在即时战略领域一炮走红之后，无数的游戏公司开始争相克隆这种3D引擎、星际题材的即时战略游戏。《银河创世纪Ⅱ——联盟》也采用了全3D的图形引擎，不过绝对算不上是众多《家园》仿效者之一。因为尽管国内的玩家不是太熟悉，但是《银河创世纪》的家族成员《星际迷航》却在欧美卖得如火如荼，只是不知道什么原因没有在国内流行开来。因此虽然从外表上看《银河创世纪》与《家园》总有几分相似，但事实上二者之间在创意上仍有很大的区别。

这款游戏给我的感觉似乎是《帝国时代》的3D太空版，都沿用了《文明》中的技术发展与军事对抗相结合的思路。和在《帝国时代》中一样，玩家在进行采集资源，建造各种建筑和作战单位的同时，需要不断发展各种科学技术，只有通过科学技术的发展，才有可能建造更加先进的太空战舰或者获得更多的资源。玩家可以自己决定科技的发展路线，因为发展科技是需要花费人力和物资资源的，因此玩家可以将所有的资源全部投入到军事科技的发展中，也可以根据局势平衡发展，使得玩家可以通过多线发展来获得最后的胜利。不过显然《银河创世纪Ⅱ——联盟》更加重视策略的成分，玩家在占领新的星系时，不仅可以直接通过武力强攻硬夺，还可以派遣间谍到敌方阵营内进行刺探和颠覆活动，使得游戏具有一定的策略成分。不过在我看来，虽然它融合了众多游戏的优点，但可以明显地看出所有的设计都似曾相识，没有自己比较独特的创意，因此最多只能算是一部比较优秀的即时战略游戏，却不足以引起震撼性效果。

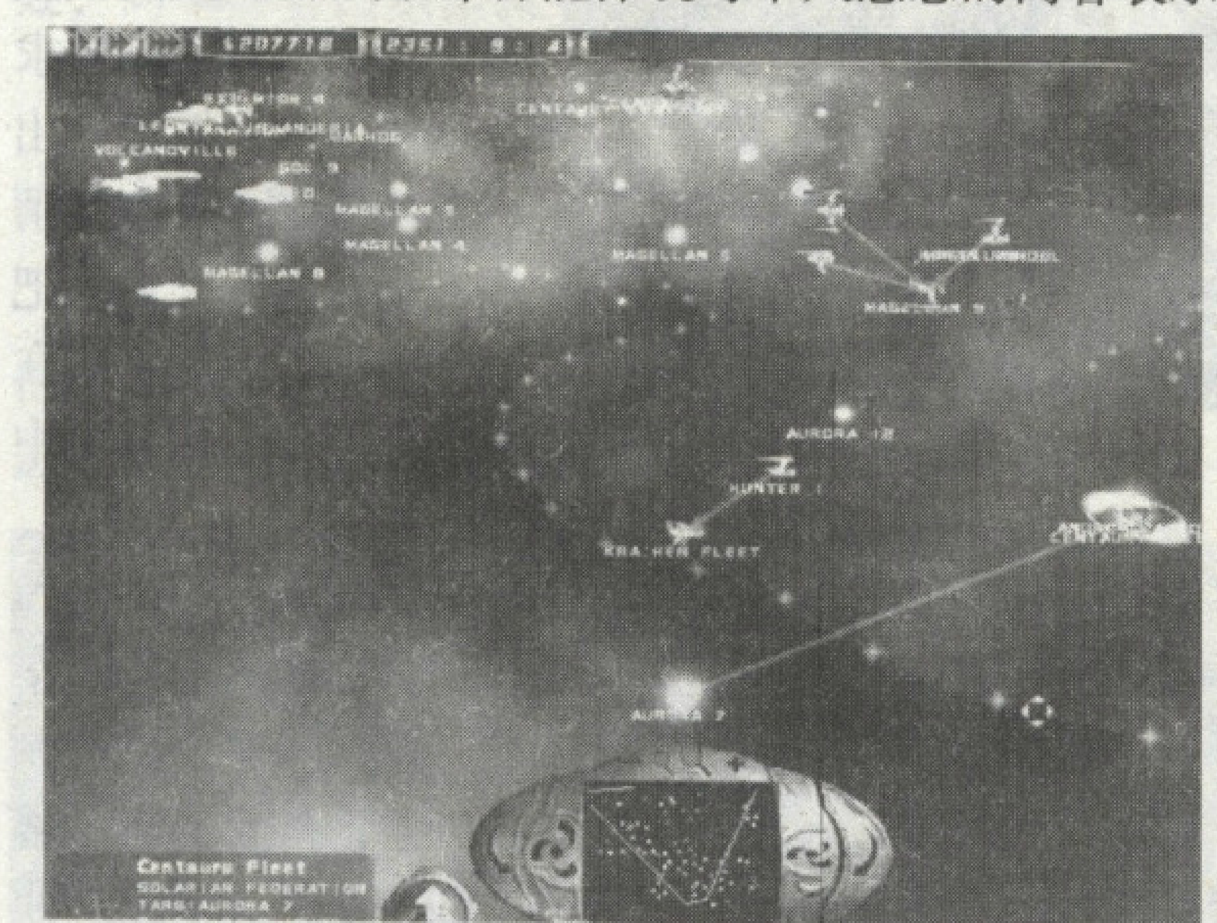
游戏的操控系统做了许多体贴玩家的设计，所有的操作都有详细的提示，后期玩家的领地过多时还可以开启电脑自动控制，设定发展的模式后即可从烦琐的日常管理活动中解放出来专心开拓太空中未知的空间。这一点确实使得本来十分庞杂漫长的游戏过程脱离了冗长乏味的悲惨境遇。

游戏的图像设计可以让最挑剔的玩家无话可说。在行星地面上的图像有几分《横扫千军》的影子，镜头可以任意缩放拉伸，也可以在水平轴线上移动，玩家几乎可以从任意角度任意位置观看自己的领地，完全可以感受到那种在立体空间中畅游的真实感觉。美工水平也足以与游戏的图像技术相媲美：飘渺的星云、迷茫的尘埃以及远处闪耀的星系将宏伟博大、幽深莫测的太空表现得淋漓尽致，太空空战爆发时碎裂四散的飞船残骸以及在空间中闪耀穿梭的激光光束都十分的逼真细腻。甚至连游戏的菜单界面都做得非常华丽漂亮，足以吸引每一个初次见到该游戏的玩家。

游戏还有一个和《帝国时代Ⅱ》十分类似的特点：游戏的AI值极高，尤其是在多人对战模式下，因而游戏的难度极大。不过与其它即时战略游戏不同之处在于：游戏难度的增大并不意味着只是玩家对抗的同一类型的敌人数量增加，而是敌人更加“聪明”了，采取的战略更加多样化，因此对玩家而言，更高的难度级别确实意味着更加复杂有趣的游戏过程而不仅仅是简单游戏的机械重复。

成都 子龙：记得最早对电脑游戏产生兴趣的原因是因为偶然一次看见一个朋友正在玩《命令与征

服》，我当时不仅惊诧于游戏中完美的图形表现力，更多的是对游戏中那种能体现每个人意志的内容表示



了惊叹——原来游戏是可以这样做的！自此，我记住了一个陌生的名词——即时战略。随后，伴随着《星际争霸》的由盛至衰，经历了《命令与征服Ⅱ》的伤心感慨，体验着《家园》带给我们的无穷遐想和《帝国时代》的繁荣昌盛。终于有一天，我忽然发现，优秀的即时战略类游戏似乎正在离我们远去，我们不得不在千万次的重复杀戮中，让那些曾经带给我们快乐感觉的RTS在鼠标的轨迹球下慢慢地变得迟钝麻木。而《银河创世纪Ⅱ——联盟》（以下简称《银》）的出现，让我对低迷的即时战略游戏市场又有了几分幻想。

公允地说，从游戏的内容上和兵种的平衡性上，我觉得该游戏无法与几个经典的即时战略游戏相比较（可能也有先入为主的影响）。如果说这个游戏有优势的话，应该体现在游戏画面和它的一些创造性思维上。这种画面的优势主要是当今的硬件优势和软件优势所赐，成熟的3D硬件和软件技术使整个游戏的画面有着惊人的表现，无论是浮动的星体，漂移的飞船，还是壮观的星云团，无不让我们感受到外太空那种绵长而深远的气息，这种震撼力正是其它几个即时战略游戏所略微欠缺之处。

相对于其他的即时战略游戏而言，《银》给我印象最深的是其对当前流行操作系统的继承与改进。虽然游戏采用了与《家园》类似的任意角度旋转镜头的操作方式并将其扩大到整个游戏中，但它摒弃了《家园》中陌生而繁琐的操作，采用了更为玩家所熟悉的建设与生产结合的模式，既让我这种老鸟能顺藤摸瓜，很方便地掌握游戏的操作，也使任何一个新手都能很快从其实习模式中学习到整个游戏的操作要领。虽然这种实习模式在动作冒险类和模拟类游戏中都不鲜见，但在RTS中，这还属于首次出现，由此可见制作者对玩家的体贴。

在《银》中，让我们这些即时战略迷们最感欣慰的是，整个游戏的设计处处体现出其一切围绕着战争而进行的思想。首先，在星球的管理上，《银》首次出现了自动管理的模式，这在以往的即时战略游戏中是从来不敢想象的。因为在我们的观念里，即时战略的特点就是我们必须管理一切事务——从建设到战争，一旦失去这些，即时战略的精髓也将随之而去。但在试玩之后，我感觉这种自动管理模式能让我更好地投入战斗，省去了建设的痛苦。其次，在战斗过程中，玩家不仅能编队攻击，而且能随时通过暂停键改变你的攻击队形。使战争的战略性有了更好的体现，这一点应该说是吸收了《博德之门》的战斗方式。虽然游戏中本质的变化只有一小部分，然而无论如何，这些变动，正是我们所渴望并愿意接受的。通过这些变化，我们可以感觉出，游戏的开发者正试图探索一条新的RTS之路，虽然这条路如太空般飘渺，但我们依然祝他星际旅行顺利。



编者的话： 总而言之，《银河创世纪Ⅱ——联盟》确实是一部极为优秀的星际题材即时战略游戏，而且游戏中所体现的策略和战术成分更加多样，再加上华丽的图像设计，尽管没有什么激动人心的新创意，但是在即时战略游戏总体上流于平淡的今天，我们还能要求什么呢？

总评 85

制作	Digital Reality	类型	即时战略
发行	GT INTERPLAY	语言	英文
载体	CD×1	环境	Win95/98

画面
音响
操作
剧情
娱乐

救世传说

晶合实验室
奥 杰

现实世界与虚幻世界是否有严格的界限，有时候似乎说不清楚。如今，我们的主人公Jack就突然懵懵懂懂地被从现实世界带到了虚幻世界。

战 士 篇

第一章 敦密尔要塞

The Fortress of Dn Mir

在巨大的飞艇前，接受了船长布置的任务后，来到船长左侧的标牌前，了解了一些关于冒险中如何处理木桶和箱子的常识，然后用剑打碎木桶，得到蝙蝠卷轴和苹果。往南通向艾格斯（Ix）镇的路已经封闭，于是返身来到船长的西北面，观看小道右侧的标牌，得知在一面将要倒塌的墙壁后面有一处秘所。在标牌后面可找到墙壁上的裂缝。将剑插入墙缝，撬开松动的石头，在里面找到一个金袋。继续向前走，在熔岩流跟前杀死一只讨厌的蝙蝠，然后撬动左侧墙壁上的石块。沿着通道向前走，在箱子里找到龙鳞皮靴。回到熔岩流前，在商人拉格芬顿（Rag Fenton）处购买一些物品，然后在他身后找到一处秘秘所在，干掉蜘蛛，得到一些财宝。穿过熔岩流上的石桥，来到敦密尔城堡前。与卫兵交谈，了解到城中的一些消息。进城后，看到两个身着盔甲的卫兵正在殴打一个所谓的巫师奸细。等卫兵离开后，捡起巫师丢下的木杖。

敦密尔城堡并不大，城西南有几间屋子，可以找到苹果、肉和苹果酒。城堡东北面有个酒馆，从储藏室里可拿到一些金子。在城中心喷泉的北面有个不起眼的地方，在这里又可以得到一些金子。喷泉的西北面有一口恢复水井（可以恢复生命值）和一个果园。在城中转了一圈后，来到敦密尔要塞前的军需官面前，他说要想进入要塞，必须持有官方担保。正在发愁之际，吉尔哈特（Gearhart）从机械室走了过来。他主动要求充当担保人，不过提出一个条件：近日来刺猬经常骚扰果园，如果把刺猬除掉，他就答应在担保书上签字。接受了吉尔哈特的任务后，从他手中接过打开果园大门的红宝石钥匙。



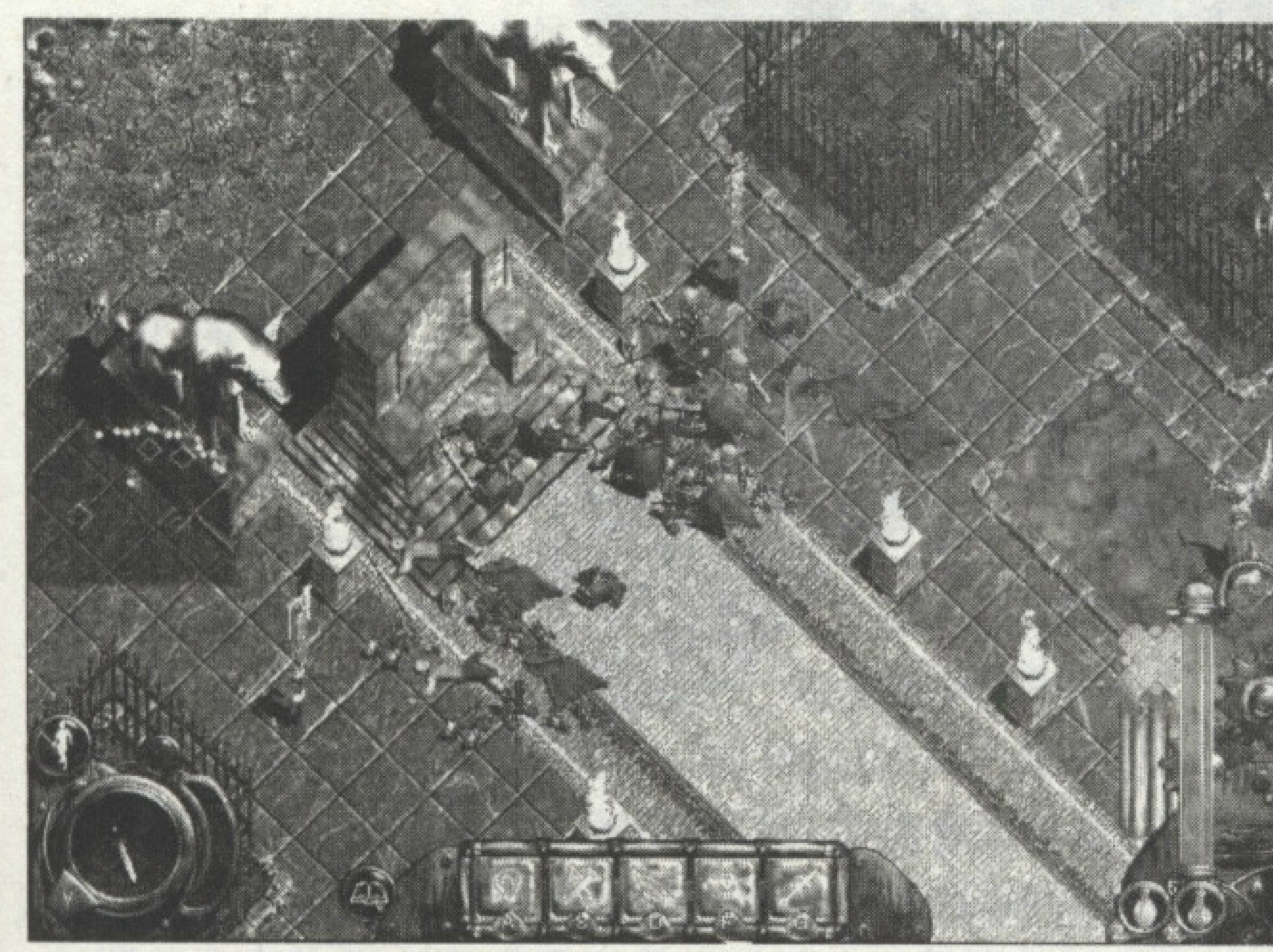
来到要塞西面的果园，先干掉围攻果园女工的蝙蝠，然后捡起落在地上的苹果。果园的西北面有间小屋，在这里可以找到刺猬卷轴、一些金子和一对皮制臂章，紧接着在小屋的东北面找到刺猬的巢穴。沿着洞穴中的通道向前走，消灭路上的蝙蝠。打开洞穴北面的箱子得到一些金子后，一直向东走，找到烦人的刺猬。只要将它堵在墙角内，便可以轻而易举地将其干掉。除掉了刺猬后，来到要塞东面的机械室回复吉

尔哈特，然后从他手中接过担保书，直奔要塞入口处，向军需官出示担保书后，便可大步迈入要塞。

第二章 火线试炼

The Gauntlet

进入要塞，在试炼点（Gauntlet）的西北面找到荷伦得斯（Horrendous），他重新确认了这次的任务：进入试炼点，然后全身而退。



告别荷伦得斯，穿过西北面的大门，一直向前来到一间大厅。打开大厅南侧的铁门，发现一处秘所，找到一双皮靴。然后穿过大厅，来到本耐特（Bennett）守卫着的试炼点入口处。此时另一个准备进入试炼点的人早已等在这里，他迫不及待地冲进试炼点，令人难以置信的是这个人竟然在试炼点中被撕成了碎片。可是危险并不能成为挡路石，即便试炼点是龙潭虎穴，如今也要闯一闯。

进入试炼点后，沿着通道朝西南方前进，快速越过铸满钢钉的夹子。在一间宽敞的屋子里扳动开关，打开密室，干掉里面的蜘蛛后，得到一些金子。接下来穿过西北面的房门，小心翼翼地避开前方地面上不断喷射的火焰。经过东北面的走廊，在另一房间中发现开关。扳动开关，钻出两只刺猬。将刺猬堵在墙角里干掉，在房间中找出一些金子和食物。然后穿过东北面的房门，沿着走廊向前走，在一间屋子前发现迅疾的火球从北面的走廊不断喷射过来。顺着通道朝东南方向快速前进，借着狭小的凹壁避开火球的攻击。干掉铁栅栏另一侧的蜘蛛，在走廊尽头拿到解毒药瓶，然后在旁边的木桶中找到一些食物。穿过东南面的大门，在一房间中又发现一个开关。扳动开关，钻出三只刺猬。杀死它们后，将房间中的金子和食物装好，从东南侧的出口离开，沿着熔岩流边的通道向北走，然后转向东南面，穿过一扇铁门，找到一些箱子和一个开关。打碎箱子，得到金子、食物和解毒药。扳动开关，从东北面的笼子中放出一个巨人。将巨人消灭后，迅速闪躲到一旁，避开他释放出来的毒雾。接下来穿过东南面的门，进入另一个布有陷阱的房间。仔细观察房间中石块的运动规律，快速穿过石块机关，然后沿着走廊穿过另一扇房门，在这里提升等级，并获得狂暴术（Berserker Charge）。打开箱子得到金子和巨人卷轴，出房门得到本耐特的祝贺。

从要塞出来，与军需官交谈。他说快速升降机发生故障，将吉尔哈特困在城堡地下深处的动力室，现在必须到地下去寻找他。来到东北面的机械室，乘升降机来到地下。穿过东北面的房门，进入下水道。沿通道向前走，在标牌的旁边得到恢复药水。接着朝东北方向前进，来到岔道口向左转，干掉大批蜘蛛，在走廊尽头的一具骷髅上得到一袋金子。接下来回到岔道口，向右转，一直向前经过石块机关。穿过房门，打碎木桶得到恢复药水、一些苹果和蜘蛛卷轴，然后扳动房间中的开关，石块机关开始移动。

从房间出来，快速经过运动的石块机关。沿着通道来到另一升降机前，乘坐升降机来到下水道的下一层。打碎木桶得到巨型水蛭卷轴，扳动房间中的开关，让石头机关向东北方向移动。跟着石块向前走，消灭一些水蛭，当石块机关向回移动时，站在凹壁中躲开它。在北面的凹壁内发现一条秘道，进去后杀死蜘蛛，得到金子。返回下水道，穿过西北面的大门。杀死两个巨大的水蛭，来到另一扇大门前。扳动开关让石块开始移动。跟着石块向前走，干掉另一水蛭，在走廊尽头的木桶中得到食物。接着杀死两个蜘蛛，乘坐升降机来到下水道的下面一层。

朝西北方走，杀死一些蝙蝠。在走廊尽头打开箱子，得到一些金子，然后进入房间，将房间中央建筑西南面的墙壁打穿，在里面找到一些金子。接下来穿过西南面的大门，扳动开关，激活石块机关。石块移动之后，看准机会快速从它旁边闪过（还有另一个方法可以越过石块：扳动开关，看岩石夹碰在一起。当它们开始从墙边移开的时候，来到北面的石块后面。这里有一个秘所，在里面可以得到蜂毒护具。然后从南面的出口离开，出现在另一侧距离石块机关比较远的地方。）

沿着通道朝西南方向前进，东面的大门需要一把银钥匙才能打开，留心这个地方，在大门远处的走廊中有一只巨大的蝎子，要想徒手将它干掉比较困难，使用狂暴术可以一招将其至置于死地。经过蝎子的尸

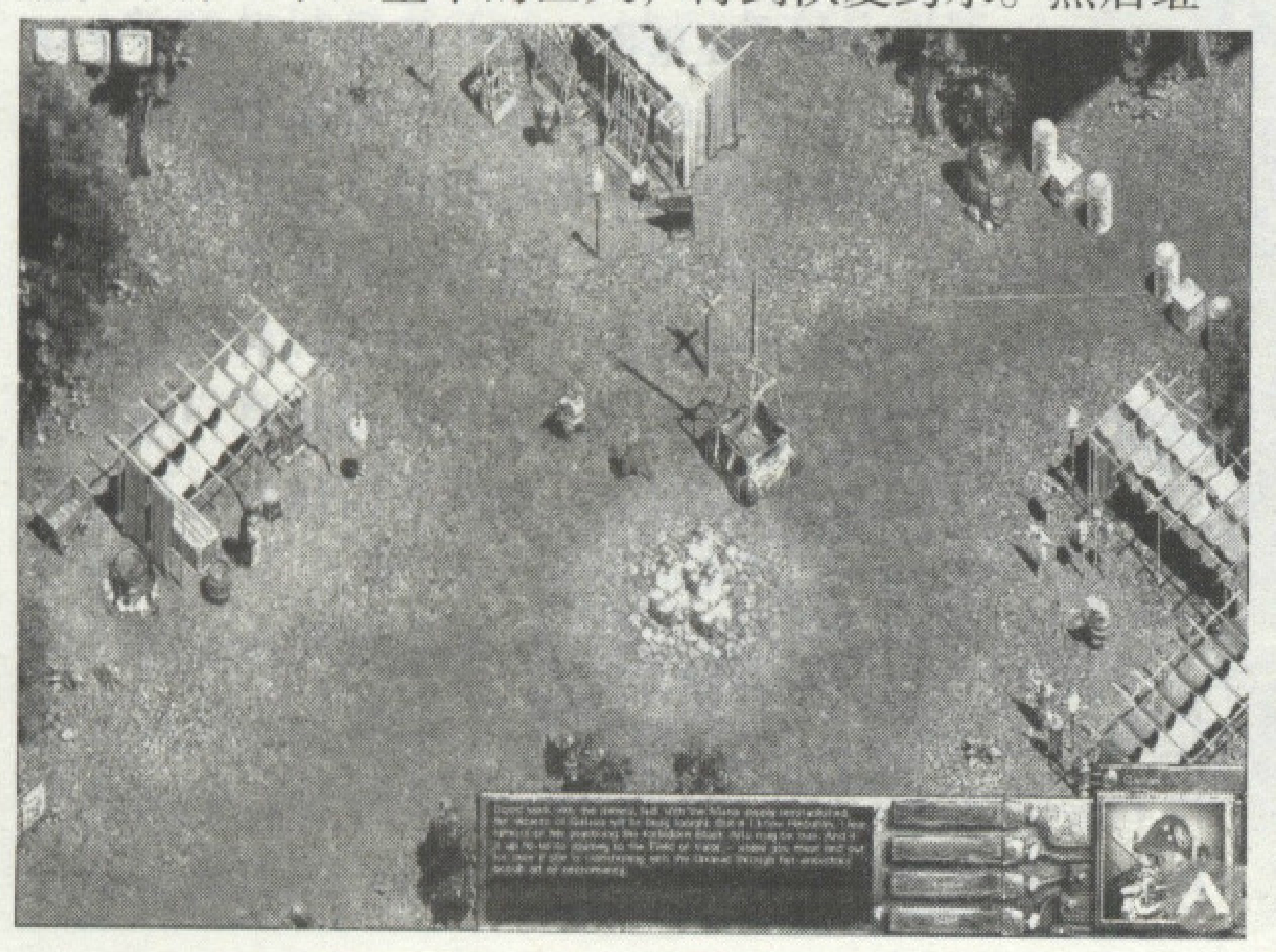
体，打开箱子得到一些恢复药水。从东南面的房门出去，在金属栅栏的另一侧发现吉尔哈特。与他交谈，得到银钥匙。回到锁着的大门前，用银钥匙打开大门。进去杀死蜘蛛，在走廊尽头打开箱子，得到另一把银钥匙。箱子下面还有一只巨大的蝎子，使用狂暴术将其干掉。穿过动力室，在南北两边房间的箱子里找到金子，然后来到吉尔哈特身边，他说已经将快速升降机修好，但必须同时按动北面墙上两个红色按钮才能将升降机启动。于是与吉尔哈特先后来到两个按钮跟前，同时按动按钮，启动升降机，回到地面，完成任务。

第三章 艾格斯的麻烦

Trouble in Ix

与荷伦得斯交谈，他说现在需要到艾格斯走一趟，去见市长迪奥格林（Theogrin）。他现在正需要人手，对付当地成群的怪物。临行前，荷伦得斯拿出300金子、一个刺猬卷轴和一件布披风。

告别荷伦得斯朝东南方前进，走过石桥来到艾格斯城门前。与克里克（Kirik）交谈后，穿过大门进入艾格斯，没想到竟然置身于洞窟之中。沿着通道向前走，干掉一个凹壁中的巨人，得到恢复药水。然后继续沿着通道向北走，干掉东面通道中的一些蜘蛛，得到金子和一件原始衬衫，最后来到一间红色大厅中的岔道口前。先沿着北面的小路向前走，在交叉路口向左转，来到尽头处干掉巨人，得到恢复药和蘑菇。然后返回交叉路口向右转，来到一片水域地带，在房间的西北角一处秘所里找到蜂毒皮制臂带，另外在北面的凹壁中可发现一些金子。现在回到红色大厅，沿西面的小路前进，继续穿过洞窟，在一个房间里遇到三个巨人。干掉他们之后，打碎木桶得到蘑菇。沿着通道向前走，来到另一个岔道口。先向左走，在一个房间里面消灭几个巨人，得到蘑菇和恢复药水。然后回到岔道口再向右转，找到洞窟的出口。因为已经找到洞窟中所有的秘密地点，杀死了所有的怪物，在这里等级可以提升，并得到战争哭泣术（War Cry）作为奖励。



走到门边的卫兵伯里格丁（Brigadin）跟前，他非常高兴。沿着北面的林间小路向前走，干掉从西侧冲出来的暴徒，得到圆铜盾，此外在西面的凹壁中还可以得到一些金子。沿着东面的小路前进，会遇到一只狼，干掉它后得到金子。然后继续沿着林间小路向前走，转向西，来到一个小村子前。西南面的小路通向封闭的魔法矿；南面的小路通向格拉瓦城堡（Castle Galava），现在还不能进入那里；西北面的小路通向艾格斯；而东面的宽敞大路会有暴徒出没，如果跟着暴徒，可以来到一个交叉路口。东北面的小路通向一个洞穴，杀死蝙蝠之后可得到金子。沿着洞穴北面的小路可以来到一条河边，找到一个秘所，干掉这里的狼可得到一些肉。河对岸还有一个秘所，在那里可以得到一些金子。洞穴南面的小路通向码头，干掉三个恶棍，捡起他们丢下的武器，然后检查棚屋得到食物和金子。现在继续朝着艾格斯前进，遇到卫兵后与他们交谈，得知市长正在等待。穿过两扇大门进入艾格斯镇，市长迪奥格林迎了上来，他说这里的刺猬成群结派，偷走了他的节杖，聚集在东面的墓地里。他所交代的任务就是消灭墓地里的刺猬，取回节杖。

告别迪奥格林之后，稍做休整，然后向着墓地进

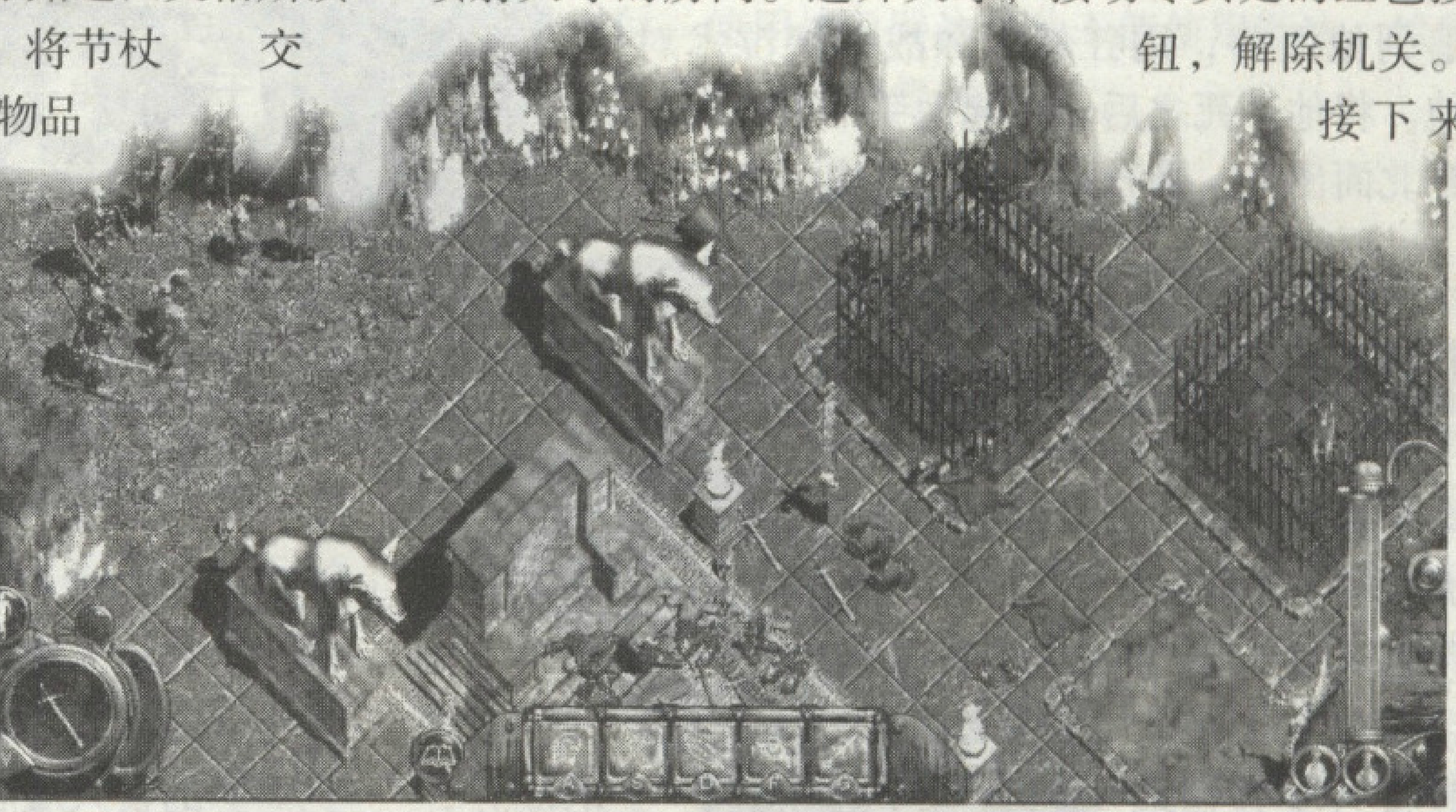
发。路上遇到了亨利奇（Henrich），从他那里购买了驯化动物后，继续向东，穿过石桥，在北面找到一处秘所。将巨石推开，露出一个洞口。进去后落入洞穴，将里面的蜘蛛干掉，得到金子。然后在洞穴的尽头找到升降机，坐升降机来到一间房子里，打开箱子得到一把红宝石钥匙以及一个蜂毒头盔。从房子出来，向南走，找到进入艾格斯墓地的大门。进入墓地之后，消灭第一批刺猬，然后从地穴出来，到一片空旷地带。在东北面的小屋里可找到一些食物，然后打破小屋后面的围栏，发现秘所并得到一些金子。另一个秘所在西面，打碎围栏后，可以得到金子。接下来进入西南面的地穴，登上升降机。当升降机停下来后，大批刺猬冲上来发动攻击。消灭它们后，来到东北面的大门前，但需要一把金钥匙才能打开门。向着西北方向走，接着向南，再向北转，最终找到成群的刺猬。将它们杀死后，又找到一只巨大的蝎子，还是使用狂暴术将它干掉。一直向东走，发现一扇门需要蓝宝石钥匙。继续向东走，在一个木桶中找到钥匙。回去打开门，在房间中收集物品，然后在另一房间的地面上发现一个洞口。将刺猬的藏身处整个搜查遍之后，从这个洞口纵身跳下去，立刻被一些倒塌的石块所困，一个巫师刺猬进屋开始发动攻击。打碎身边的岩石，使用战争哭泣术弄晕巫师，干掉所有的刺猬，探索附近所有的房间，在一个箱子里面找到市长的节杖。在西面的屋子里面发现卡伦（Kalen），这个受了重伤的战士临死前警告说在入口处有不死怪物，他们受一个女人的指挥。卡伦死去之后，有骷髅冲进来发动攻击。消灭骷髅，进入它们来时的通道。乘坐通道尽头的升降机，来到顶端，干掉另一批骷髅，然后向南走，进入一个新的地穴。检查房间，特别是东北面的房间，发现骷髅守卫着一把金钥匙。干掉它们得到钥匙，然后继续沿着通道朝着东南方向走，穿过刚才需要金钥匙的门，乘上升降机。按原路返回艾格斯镇之后，在镇中央的房子里找到市长，将节杖交给他，得到500金子。在镇中购买物品后，来到镇东南的大门前，找到船长，过关。

第四章 威拉地穴

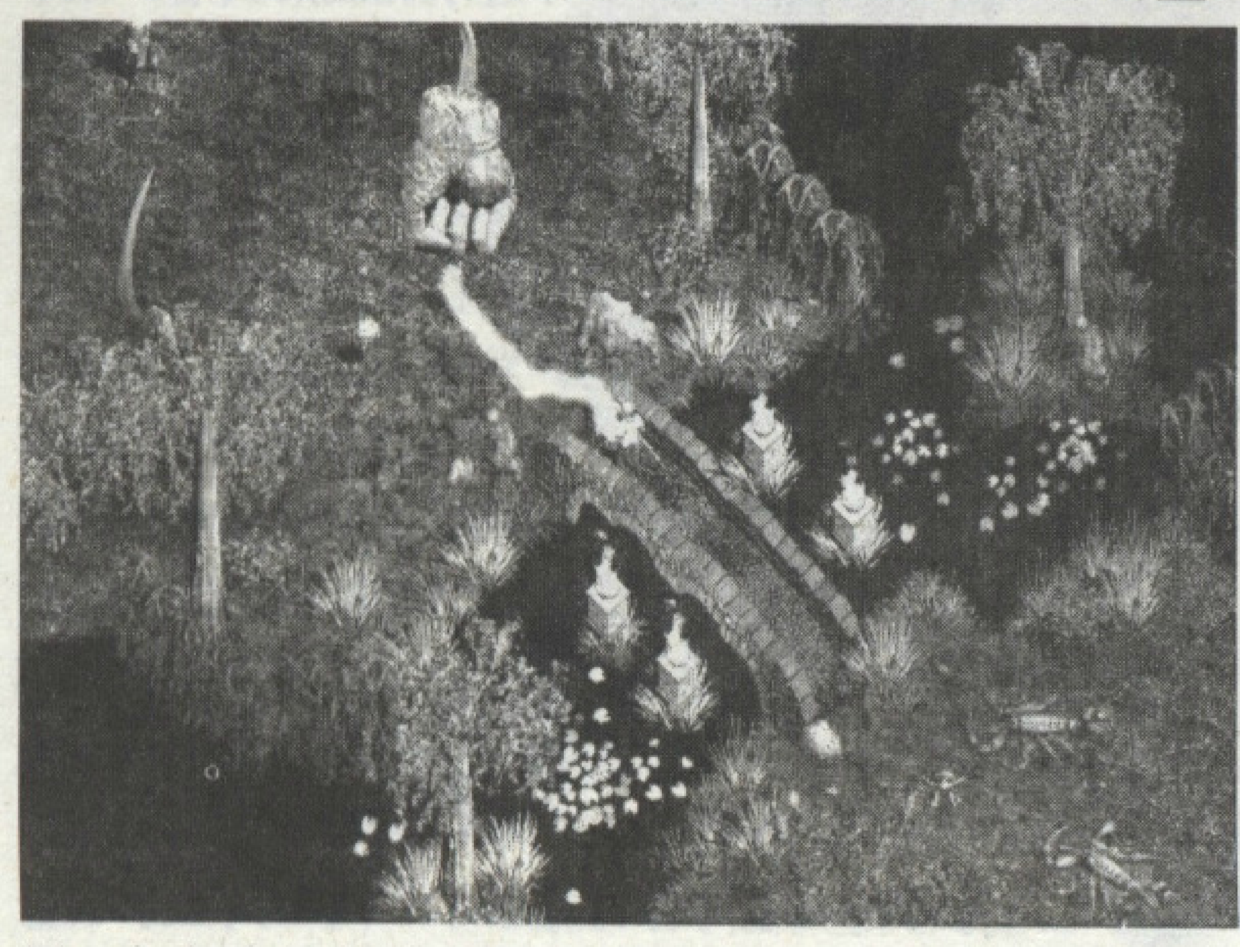
Beneath the Field of Valor

船长说威拉（Valor）地区有一些奇怪事件发生，需要调查一下。告别船长，一直朝东南方向前进，乘升降机进入地穴，遭到蝙蝠和鬼魂的攻击，由于鬼魂具有令人即刻晕倒的能力，所以必须先将它们干掉。这个地穴相当大，仔细寻找每个角落可以得到很多物品。在中间地带的一间屋子里，可以找到力量斗篷（Might Cloak）。朝着西北方向走，从尽头处的洞口跳下去。沿着通道向前走，穿过东北面的大门，在一个石棺旁边的箱子里面找到金袋。进入一个方形房间之后，发现这里有四个出口通向四个方向。穿过通向西南方向和西北方向的出口走下去，可以在石棺和松动的墙壁中找到金子和物品。现在穿过通向东北方向出口，沿着通道一直向前走，发现一处陷阱。如果站在陷阱上，巨大的拳头就会从头顶上方落下来，将下面的东西砸碎。可以将附近房间里的骷髅和不死战士引到陷阱上，将他们干掉。从陷阱处朝西北方向走，进入一个新地区。在这里发现希古巴（Hecubah）和一个亡灵巫师正在练习召唤和控制僵尸。行踪被发现后，希古巴闪身逃走，而亡灵巫师则开始发动攻击。对付亡灵巫师的时候可以将狂暴术和战争哭泣术结合起来，以防止他使用魔法。将他杀死后，捡起他丢下的骷髅卷轴。朝西北方向前进，从洞口跳下去，来到一个交叉路口前。消灭附近的蜘蛛、骷髅和僵尸，打开箱子得到一些金子。通向西北和东北面的两条路可到达同一个房间，房间中央喷射着兰色火焰。打开石棺得到金子后，朝着东北方向走。路上发现很多陷阱，将僵尸引至陷阱解决掉它们。然后检查房间，在石棺和倒塌的墙壁中找到物品。

东南面房间的门需要银钥匙来打开，南面房间的门则需要金钥匙打开。在需要金钥匙的门边围栏后面可以找到银钥匙，用银钥匙打开东南面的门。进去后，在通道尽头找到金钥匙，然后用金钥匙打开相应的门。一直向前走，进入一个地面上喷射火焰的房间，在房间角落里找到一个红色按钮。将僵尸引至喷火口，按动按钮将它们烤熟。然后向东走，进入一间喷射火球的房间。避开火球，按动尽头处的红色按钮，解除机关。接下来



乘坐房间中央的升降机，向下走，进入下一个房间，从洞口跳下去。沿着通道向前走，注意北面墙上刻有“Barbaric Guardian of the Crypts”（野蛮地穴守卫）字样的标牌，表明一场硬仗即在眼前。进入房间之后，看到守卫也跟着进来。这个家伙穿着很厚的盔

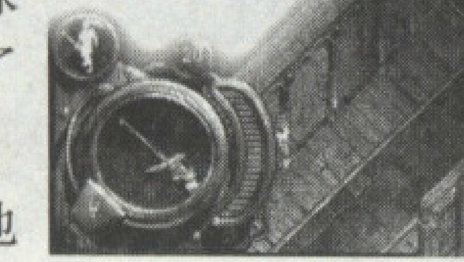


甲，打起来比较费劲。将他干掉后，捡起他丢下的武器和护具，然后来到东北的房间（守卫进来的地方），得到财宝。从另一条小路出来，走到岔道口向右转，避开大批僵尸，沿着通道一直向前走，来到另一岔道口前。向左转，发现一扇需要红宝石钥匙的大门。在右面小心避开陷阱拿到钥匙，穿过大门，跑过陷阱，杀死走廊里的骷髅，来到下一个交叉路口。向左转，可找到一些物品。向右转，则在石棺里找到一些装备。然后向东南方向前进，避开陷阱和石块机关，在尽头处顺着楼梯向上走。接下来朝东北方向前进，跳过地上的一排火焰，在一个房间里遇到灵魂守护者。尽量靠近灵魂守护者，以免他使用魔法。每次他瞬间转移都要赶快追到他面前，用狂暴术和战争哭泣术对付他。将他杀死之后，捡起他丢下的东西。从东北面出去，乘升降机离开完成任务。

第五章 食人魔侵袭布林村落

Ogre Raid at the Hamlet of Brin

探索地穴后面的地区，找到一些额外的物品后，朝着东北方前进，遇到绿色食人魔，费了半天劲才将它干掉。然后捡起食人魔丢在地上的战斧，



看了看路边指向布林村的标牌，穿过石桥，沿着林间小路一直走下去。在路上遇到了一个村人，他说自己的妹妹格丽达（Glyda）被食人魔掳走，请求帮助救回他的妹妹。穿过另一座石桥后，到达危机四伏的布林村。这里乌烟瘴气，火光冲天，食人魔肆无忌惮地烧杀抢掠，村人吓得四散奔逃。此刻，要一边留心对付粗蛮的食人魔，一边搜查每个房间，找到一些金子和补给物品。同时打破水桶，扑灭身边熊熊的火焰。在村子东南面，有一口恢复水井，受伤之后可以到这里来恢复体力。在村东头有一间大房子，在房子旁边可找到一把金钥匙。用金钥匙打开屋门，进入后找到一面盾牌。在村子北面会遇到玛提娜（Matilda），她请求帮她从布林码头的食人魔那里夺回她的斗篷。于是径直来到村子东南面，按照标牌所示找到码头。干掉这里的食人魔，从一个食人魔身上找到红色斗篷，将其还给玛提娜。接下来迅速赶到村子东北面，穿过林间小路，在木桶和箱子中找到一些金子和食物。继续向东走，进入一个洞穴。沿着通道向东走，向南转弯后，穿过出口进入漆黑一团的沼泽地区，然后穿过石桥再向东行进。来到岔道口，先向南走，遇到一小撮食人魔，清剿它们的营地，得到一些装备。接着回到岔道口向北走，遇到大批食人魔。采用各个击破的战术逐个消灭后，来到一扇生锈的铁门前。穿过铁门，一直向前走，发现一道围栏圈护很多棚屋。先沿着围栏向南走，发现被关在笼子里的女人格丽达，然后按原路返回，向北走干掉一些食人魔和狼，进入洞穴。在洞穴地面上找到洞口，纵身跳下去。

沿着通道一直向前走，在一堆碎石前扳动开关，将碎石挪开，露出一条通道。顺着通道继续前进，来到一个三岔路口，西北和东南方向的两条通道都是死路，只有选择东北方向的通道。不过在西北方向的通道干掉蝎子和蝙蝠之后，可以找到斗篷和盾牌；而在东南方向的通道内，消灭食人魔和蝙蝠后，可从布满钢钉的石台上得到食人魔卷轴。现在沿着东北方向的通道向前走，来到简陋的食人魔居住区。居住区南北两侧各有一个入

口，进去后扳动开关，打开东北面的大门。穿过大门，立刻遭到几个食人魔的攻击。消灭它们后，乘升降机向下走，来到食人魔营地。这里有很多食物及一些不错的物品，将其“洗劫”一空后，扳动房间里的开关，将上层的一面墙打开，然后乘升降机返回。穿过打开的墙壁，继续向东北方向前进。

通道中塞满了笼子，里面关着各种各样的怪物。干掉这里的食人魔以及笼子里的怪物，可在笼中找到一些金子和食物。然后来到东北面的升降机前，乘升降机向上走，解决掉房中的两个食人魔后，从屋子里走出来。来到食人魔营地的核心地带，也就是在本关开始时所看到的围栏所圈护的地带。在刚刚出来的小屋后面，打碎木桶得到一些食物，然后搜查其他的屋子，在营地正中的小屋里面有一个极难对付的食人魔，将它干掉后，在屋子的左右两侧分别找到蓝宝石钥匙和巨斧。用蓝宝石钥匙打开小屋下方的大门，来到食人魔营地的另一区域。仔细搜索每间棚屋，杀死穷凶极恶的食人魔，在营地的东南面找到被关在笼子里的格丽达。将笼子旁边的食人魔干掉，进入笼子对面的棚屋，扳动开关将笼子打开，救出格丽达及其他女人们。接着扳动西北面棚屋中开关，开通逃跑路线。然后从西南面出去，循着原路返回布林村落。在村子外面的石桥边，船长及格丽达的哥哥依格力得（Igrid）带领一些卫兵迎了过来。

第六章 荷伦得斯的长戟

The Halberd of Horrendous

从艾格斯的入口处朝着西北方向走去，遇到受了重伤的战士保尔（Bauer）。与他交谈后，发现周围有很多骷髅和僵尸在游荡。在通往敦密尔要塞的桥边，一个亡灵巫师带着一些不死怪物守在那里。干掉它们，进入城堡，看到两个战士正在与僵尸战斗。与他们交谈，他们便会加入队伍。在城堡里一边仔细搜寻敌人，一边从木桶和箱子中拾取金子和物品。在东北面遇到一群不死怪物，干掉它们，穿过一扇门，见到诺根（Nogan）和马罗瑞（Mallory）。交谈之后，他们加入队伍。现在是寻找荷伦得斯的时候了。进入要塞的路分成两条，如果从西北方向的小路前进，必须扳动一个开关，才能进入要塞。如果从东南方向的小路前进，则经过一个身带象牙护具的尸体。无论走哪条路，都要面对大批的不死怪物。进入要塞，搜索每个房间，得到金子，然后在东北面找到上楼的楼梯。检查楼上区域，在东南面发现一扇需要红宝石钥匙开启的门，红宝石钥匙在这一层西北面的箱子里。东北面有一扇需要蓝宝石钥匙的门，在红宝石门后的箱子里找到蓝宝石钥匙。穿过蓝宝石门，进入下一个地区。沿着通道走到尽头，看到荷伦得斯正在与希古巴交手。希古巴击败了荷伦得斯，她手下的亡灵巫师趁机抢走了荷伦得斯的长戟。荷伦得斯命令要在亡灵巫师逃出敦密尔要塞前夺回武器，他说用长戟可以与其他宝物组成终极武器，打败希古巴。

离开荷伦得斯，朝西北方前进，急速追赶亡灵巫师。路上消灭一群不死怪物，打开出口，一直向前



走，直到落入下水道。亡灵巫师发觉后，做出一种魔法墙，企图阻挡追击。绕到西北方向，转过魔法墙，在通道尽头，跳到升降机上。下去后，朝东北方向走，打碎木桶得到银钥匙。继续向前，来到西北面的大门前，使用银钥匙将门打开走进去，亡灵巫师带着几个不死战士正等在这里。亡灵巫师的生命值很高，比较难对付，使用战争哭泣术他不能使用魔法，然后将其干掉，得到荷伦得斯的长戟。

第七章 诺克斯之心

The Heart of Nox

拿到长戟后，进入东北面的格拉瓦城。刚刚进城，自以为是的居民丹尼尔便冲过来争斗。将他打发掉后，来到格拉瓦城的中心地带，城里的卫兵走过来，询问刚才与丹尼尔打架的事情。这家伙明显偏袒丹尼尔，告诉他自己决不会老老实实地进监狱，之后将他干掉，得到金钥匙。

在城市中探察的时候，尽量避开满怀敌意的当地

人。在城北找到一扇需要蓝宝石的大门，而城东南则有一扇需要金钥匙的大门。使用从卫兵那里得到的金钥匙，进入东南面的监狱。打开左侧第一个牢房，将摩根（Morgan）放出来。然后跟着他从秘道出去，并且从他手里得到蓝宝石钥匙。摩根说使用蓝宝石钥匙可以进入迷幻之塔（Tower of Illusion）。来到城北，穿过蓝宝石大门，在左侧的一个恢复水井边恢复体力后，进入高塔。干掉塔里的巫师，避开走廊上的陷阱，在东南面找到红宝石钥匙门，然后来到西北面消灭两个强大的巫师，得到红宝石钥匙。拿钥匙后，穿过东南面的红宝石门，登上楼梯来到第二层。探索这一层，准备好与许多巫师战斗。在四个魔法石之间找到银钥匙后，找到通向西北面的银门。将门打开，沿着走廊来到尽头，穿过一个宽敞的房间，顺着另一条走廊继续前进，发现一些激光阻路。避开粉色的激光，进入机械室，按动北面墙上的红色按钮关闭激光。然后循着原路经过关闭的激光，进入第三层。在第三层找到奇迹博物馆后，干掉守在这里的巫师，顺着不远处的楼梯向上走，来到第四层。第四层有很多传送装置和小房间，在第一个房间里有三个传送装置，另外还有一个金属栅栏圈护着中央的传送装置。必须先由栅栏外的三个传送器进入旁边的房间，拉动每个房间中的链子，将金属栅栏的高度降低。然后消灭巫师，来到中央传送器上，进入下一个房间。这里左右各有一个传送装置，中间是上了锁的门。通过左边的传送装置得到金钥匙，右边的传送装置得到蓝宝石钥匙。然后拿着两把钥匙进入中间的两扇门，顺着楼梯来到第五层。探索走廊，小心陷阱。在这一层的西面找到红宝石钥匙，用钥匙打开东南面的门，找到通向第六层的楼梯。来到第六层后，将面对两个极难对付的巫师。他们行动迅速，魔法厉害，尽量使用战争哭泣来对付他们。将他们干掉后，朝东北方向走，避开地上的陷阱，经过设有火焰陷阱的房间，进入下一地区。小心地闪过尖尖的石块，干掉另外两个巫师后，在东北面的房间里找到一些药水和红宝石钥匙。拿着钥匙，来到南面的门前，避免与这里的巫师战斗。在下一个房间把箱子推到面板上，可听到明显的滴答声。将三个箱子放到三个面板上后，便可以拿到诺克斯之心，完成任务。

第八章 怪兽

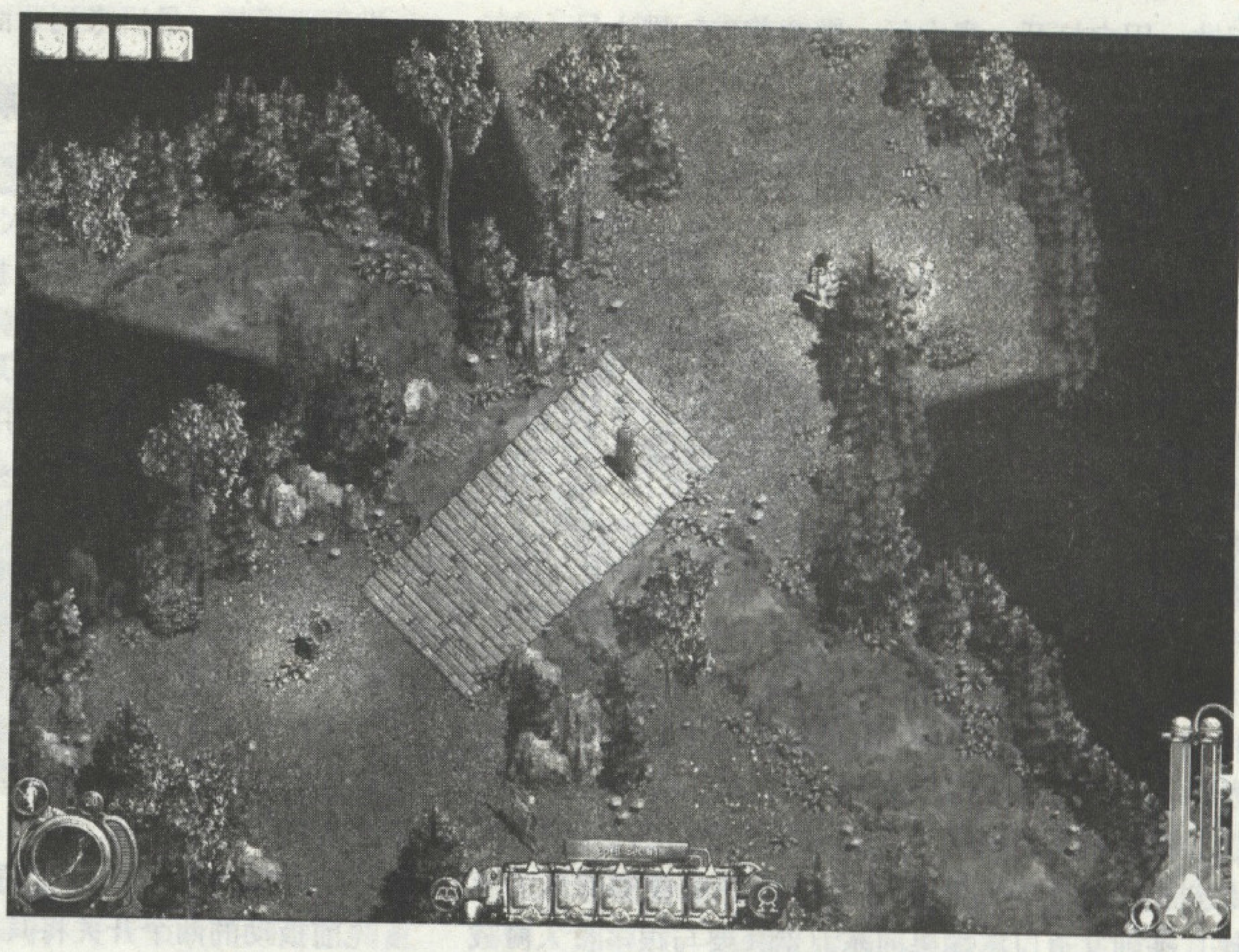
Weirdling

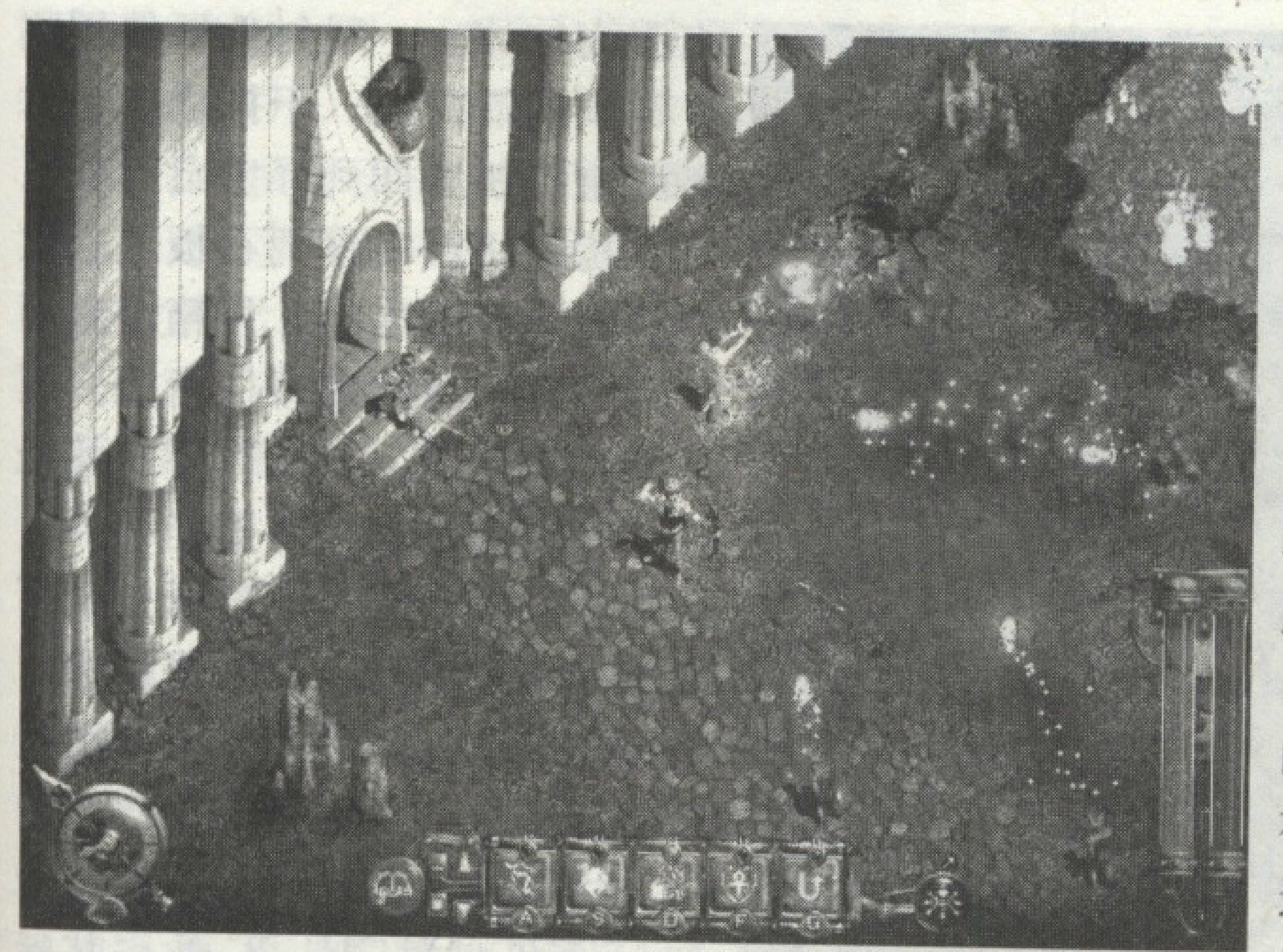
离开迷幻之塔，向北走来到艾格斯城。购买装备及补给物品后，出城向东北方向前进，来到一个三向岔道口。穿过西北面的大门可以到达神庙。不过应先朝东北方向走，进入魔术师阿尔得温（Aldwyn）的家与之交谈，他确认现在遗忘之杖还需要“怪兽”（Weirding Beast），在艾格斯神庙中可以找到“怪兽”。然后他拿出一把蓝宝石钥匙，说凭此可以通过神庙的大门。告别阿尔得温，使用蓝宝石钥匙进入神庙。沿着通道朝西北方走，穿过洞窟后，向东北方走，穿过石桥，到达神庙。在神庙入口的后面找到一些金子和肉。顺着楼梯下去，进入神庙。这时一个艾格斯牧师走过来，他说“怪兽”由神圣护卫看守着，拿取时要小心。沿着通道向前走，在东北面发现一块巨石阻路。将巨石推到一边，继续前进，尽量不要从地面上洞口掉下去。在走廊的尽头是一个岔道口，向左转，跳过地上的陷阱，身后的大门随之关闭，房间的角落里飞出很多蝙蝠。干掉它们，从西北面出去，在房间的尽头找到金钥匙。拿到钥匙后赶快闪开，以免被炸药炸伤，然后乘升降机向下走。



离开升降机，朝东南方前进，穿过漆黑的洞窟，发现闪亮的石头祭坛处不断产生怪物。避开它们，向东面走，然后转向南，找到另一部升降机（这里有一个秘所，推动东北面的巨石，可以找到一些金子）。乘升降机向上走，沿着走廊朝东南方向前进。回到先前的岔道口。这次穿过右侧的门，在尽头处打开金门。南面的储藏室里有很多好东西，拿到后，继续向东北方走，跳过地板陷阱，推开一块巨石，穿过通

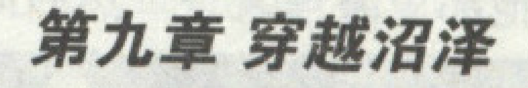
道，小心不要从地面上的洞口掉下去。进入尽头处的宽敞房间，与两个眼怪（beholder）战斗。干掉他们后，从东北面出去，推动另一块巨石，在尽头处打开箱子得到金子和眼怪卷轴，然后从地面上的洞口跳下去。进入左手第一个房间，找到一些物品和食物。然后继续向前，避开地板陷阱。在一扇门边干掉眼怪，进入房间，扳动开关，调节阻路的巨石。杀死出现的蝎子后，经过挪动的巨石，沿着走廊前进，跳过喷火口，来到地下洞窟。避开绿色跳动的水滴（它们爆炸会放出毒气），沿着洞窟的通道向北走，干掉一个眼怪，得到一些金子，然后从西面的出口离开，朝着西南方向前进。跳过地面陷阱，在尽头处向北转。进入下一个区域后干掉眼怪，穿过北面的大门，检查附近的储藏室得到模仿者卷轴。接下来向东走，进入一间宽敞的藏宝室。这里有很多好东西，但要注意隐藏在箱子里的模仿者（Mimic）。在一个箱子里找到银钥匙后，继续沿着走廊向前走，来到两扇门前，一扇通向西北面，另一扇通向东南面。如果穿过西北面的门，则可以利用陷阱干掉黑熊。现在穿过东南面的门，闪开绿光的阻碍，干掉笼子里的怪物。穿过一扇大门后，继续沿着走廊向前走，经过很多绿光，最后来到外面。在西南面的凹壁中可以找到一些食物，然后穿过石桥，进入下一地区。





在这里所要面对的敌人是石头精灵，这些家伙皮糙肉厚，对付起来比较麻烦。干掉两个石头精灵后，朝着东北方向前进，找到“怪兽”，并打开一旁的箱子得到石头精灵卷轴和红色恢复药水。然后继续朝东北方向走，来到升降机跟前。乘坐升降机回到地面后，朝西南方向走，遇到船长后，本关结束。

第九章 穿越沼泽



Journey Through the Dismal Swamp

这次船长布置的任务是要找到住在沼泽中的摩得温（Mordwyn）。告别船长向西走，来到沼泽地区。沼泽中除了有黄蜂和食人草等有毒的敌人之外，还有僵尸和蜘蛛，对付它们的时候要倍加小心。沿着沼泽中的通道向前走，然后向北转，穿过石桥，来到一个岔道口。顺着右侧的小路进入一间屋子可得到一些装备。然后回到岔道口，向左转，沿着小路一直向北走，找到摩得温的家。与摩得温交谈，他会交出一些护具，另外在他的床下找到一些药水。离开摩得温家，从附近的泥地落入地下。向北走，越过地板上的钢钉，在路的尽头登上升降机向上走，回到沼泽。眼前的路分别通向东北和东南两个方向。向东南面走，来到一个不大的食人魔营地，从箱子里面得到银

钥匙，用它打开一扇大门。继续前进，进入另一个食人魔营地。南面的笼子里关着囚犯艾单（Aidan）。找到金钥匙将他救出来后，他会帮忙穿过沼泽，来到食人魔主营地，另外他还交出食人魔王卷轴。

从先前的岔道口向东北面走，干掉一个亡灵巫师，推开路上挡道的巨石，便可来到食人魔主营地，Aidan不会随着进入营地。搜索营地，干掉走来走去的食人魔王。营地东南面的笼子里面关着很多刺猬，将它们放出来，他们会帮忙与食人魔作战。在营地中最大的棚屋里可以找到升降机，乘坐它来到地下。向东南面走，检查所有的房间。来到一扇门前，需要银钥匙。拉动附近的链子，然后从刚才穿过的房间中央拿到银钥匙。穿过银门，经过钢钉地板和移动的石块，来到岔道口。如果向东北走，要与很多食人魔战斗，最后来到食人魔的秘密藏宝地点。现在朝东南方前进，乘升降机向下走，然后朝东北方穿过洞窟，几经曲折之后，在一个箱子里找到红宝石钥匙，打开相应的房门，按动笼子里的红色按钮，启动升降机上走。穿过几个洞窟，来到冰封的荒地。干掉一些不死怪物和两个亡灵巫师，向北，然后再向西走，路上遇到一个受伤的人。帮助他消灭敌人，给他喝下药水后，他答应同赴死亡大陆（Land of the Dead）。沿着小路向前走，来到一个岔道口。东北面有一个商店老板，可以在他那里整理装备。然后向西北走，消灭大批不死怪物，最后来到北面的入口处，完成任务。

第十章 死亡之地

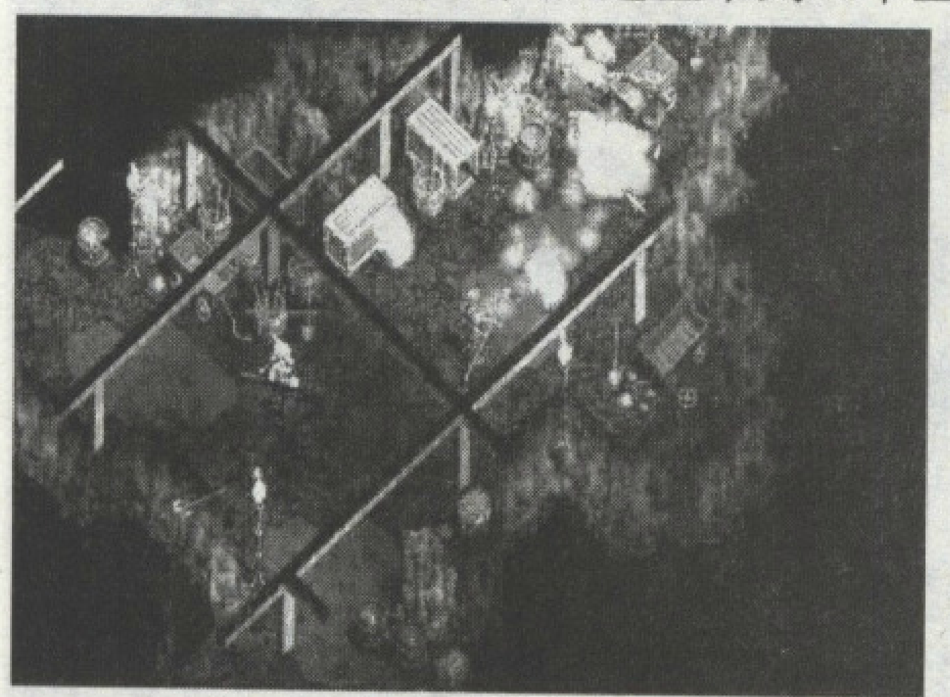
The Land of the Dead

走进入口后，朝西北方走，如果从地板上掉下去，避开僵尸，在西南面的箱子里找到威力强大的火剑。然后向西北面走，扳动开关将钢钉地板降低，在尽头处乘升降机上去，继续朝西北方向前进，来到岔道口。先左转，扳动路尽头处的开关。接着返回岔道口向右转，转过拐角后，避开移动的石块，跳过钢钉，捡起附近的盾牌放到石板上打开一扇门。进去后扳动尽头处的开关，小心松动的地板，从这里会落到僵尸坑里，不过可以找到附近的升降机出来。

继续朝着西北方向前进，穿过已经打开的入口（先前扳动的两个开关将其打开），杀死大批敌人，打开附近的箱子得到药水，然后扳动房间东北角和西北角的开关，将北面的墙打开，干掉里面的亡灵巫师。来到岔道口，发现附近的两扇门需要红宝石钥匙和金钥匙。先向右走，在尽头处找到传送装置。乘坐传送装置来到一个房间，从箱子中得到药水和金钥匙。然后乘坐传送装置返回走廊，打开金门，将巨石推到石板上。接着向左转，沿着狭长的走廊向前走。下楼之后，在第一个房间里打开两个石棺，得到疾风靴和霹雳剑。接着步入一个宽敞的房间，打开石棺，拿到红宝石钥匙的同时钻出一只蝙蝠，它马上变成一名强大的战士。对付他要使用刚才得到的霹雳剑，干掉之后，拿着红宝石钥匙回到红宝石门前，进入房门将巨石推到石板上。然后穿过打开的出口，从箱子里面拿到弓箭，再顺着楼梯上楼。扳动墙边的开关，放出很多不死怪物和一个魔法师。将他们干掉，扳动另一个开关，穿过开口朝西南方向走，来到一台升降机前。乘坐升降机到上一层，分别在东、南和东北面的房间中拿到物品，之后从北面的开口出去，遇到一个机械精灵。不要与其近战，将它干掉后，从左右两侧的窗户望出去，使用弓箭射中尽头

处的两个红色按钮，然后分别穿过左右两边的小迷宫，找到红宝石钥匙和蓝宝石钥匙。

拿着钥匙朝西北方走过两扇房门，发现房间里有很多橙色圆形物体，运动起来象弹球机。转遍屋子，在西北面找到开关，穿过开口来到东北面。避开走廊上的钢钉陷阱，来到有激光力场阻门的房间。在南面可以找到一部升降机，从这里来到一个三岔道口。中间的出口上了锁，只好向左或向右走，到达同一个地点。从窗户望出去，使用弓箭射中红色按钮，打开刚才中间的那扇门。进入之后，拿到蓝偶钥匙，并扳动开关，关闭先前地区的激光力场。然后回去乘升降机向下走，穿过北面的大门，打开箱子得到药水和重剑。一道激光束在房间中转动，它的威力几乎是一击必杀。等到激光经过右侧的时候，跟着它上去，靠近房间的顶部。引诱两个精灵来到这里，然后向南跑靠近房间的入口，精灵会跟随而来，借助激光杀死它们。扳动精灵旁边的开关，关闭西北面的激光力场，然后朝西北方向走过去。穿过房门，顺着楼梯上楼。干掉魔法师后，向左转，进入正方形房间。干掉这里的敌人，在中间地带穿过传送装置，打开箱子得到一些药水和红偶钥匙。接着回去穿过传送装置，朝着东北方向前进。来到带有两个激光力场的大门前，将兰偶钥匙放到左侧，红偶钥匙放到右侧，将门打开。进去后干掉两个魔法师，拉动两个开关，然后上楼来到东北面，从石棺中得到药水。接着穿过西北面的门，经过激光力场，来到下一个区域。消灭四个魔法师，乘升降机下去，朝西北方向走，干掉又一个难对付的魔法师，来到一个有四道激光束的房间。拉动房间中的四个开关，关闭激光。然后扳动房间东面的开关，放出精灵和魔法师。干掉他们之后，再扳动新出现的开关，朝东北方向走，直奔魔法球。拿到魔法球后，组装成遗忘之杖。这时希古巴冲进来，指挥成群的不死怪物发动攻击。使用遗忘之杖对付它们，不过必须靠近魔法水晶给遗忘之杖补充能量。消灭敌人后，穿过东北面的出口，结束本关。



第十一章 地宫之战

Battle in the Underworld

最后一战是与希古巴单打独斗，但她会召唤出大量的帮手助阵。魔法水晶在中间地带，守在这里与敌人战斗。如果需要补充体力，可以乘传送装置来到四边使用恢复药水。一番生死搏斗后，最终将希古巴送上西天。随着希古巴的灭亡，遗忘之杖也渐渐消失，一切似乎又回到了现实之中。

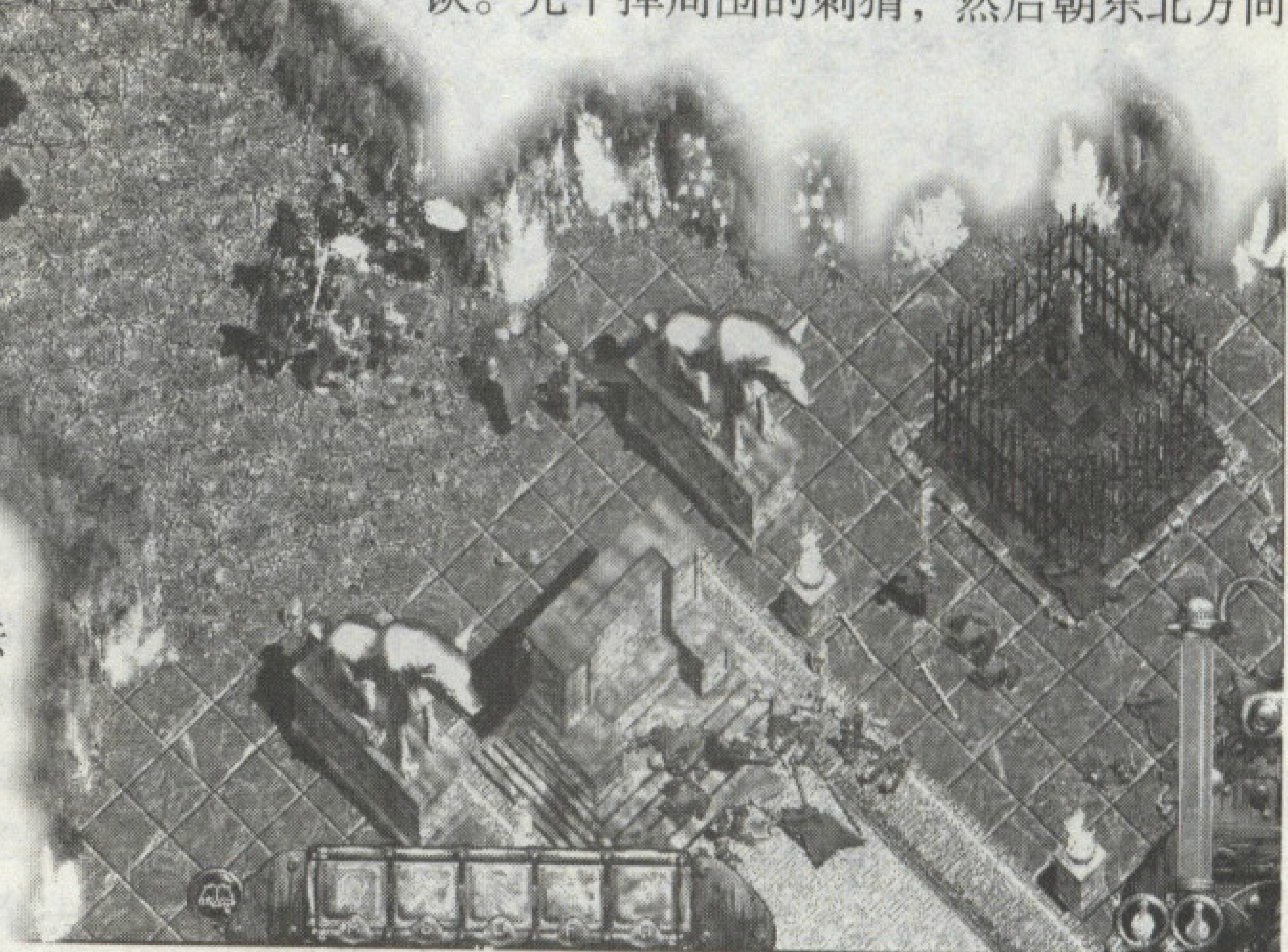
巫 师 篇

第一章 巫师霍瓦兹

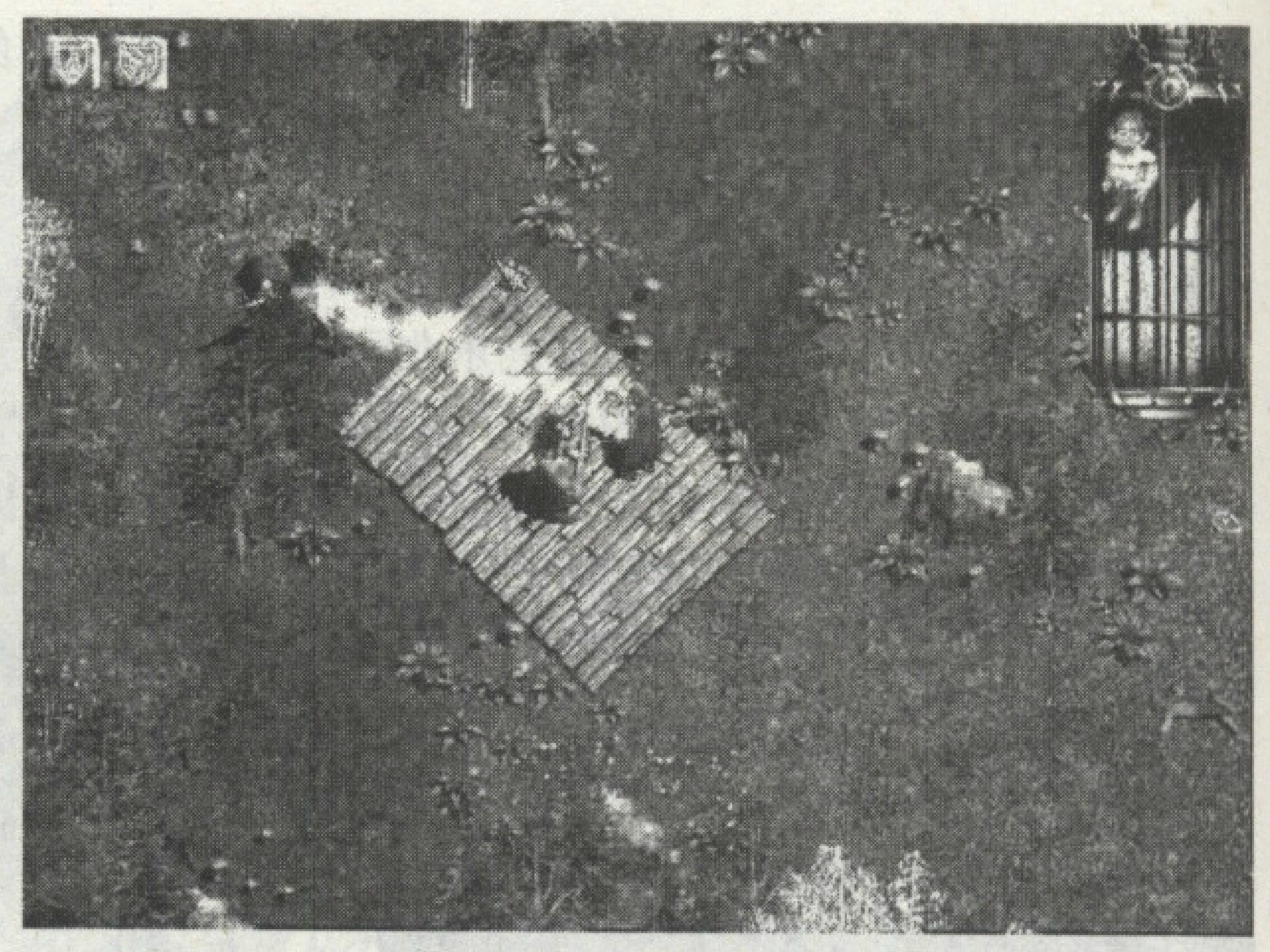
Horvath the Wizard

告别船长，向东行进的途中，发现路标，按照提示，找到路标北面破碎的墙，从里面得到魔法书，上面记录着魔法箭咒语，对付刺猬非常有效。在路上干掉两个刺猬后，找到巫师霍瓦兹的家。在走近霍瓦兹房门前，绕到他的房子北面，可以从一根树桩上拿到金子。在霍瓦兹的房前，一群刺猬围了上来。正在发愁之际，霍瓦兹从屋里出来帮忙将刺猬干掉。与霍瓦兹交谈，然后跟着他进入房子。在房间里找到一些物品，走进花园找到霍瓦兹。再次与他交谈，他会交出一个次级治疗魔法。

离开霍瓦兹家，来到东北边的树林里，消灭一些刺猬后，找到一架圆形升降机。乘坐升降机来到地下，找到一堆魔法水晶。如果站在水晶的旁边，魔法值就会恢复。穿过东北面的门，看到有一只刺猬看守着锁在门内的一个穿着长袍的人。这个人的呻吟声听起来很友善，于是决定进到门里与他交谈。先干掉周围的刺猬，然后朝东北方向



走。途中停下来，进入南面墙上的一扇门，来到一间有许多木桶的房间。打开所有的木桶，可以找到一个刺猬卷轴。此外在一个大房间东北面墙上有个红色按钮，按动按钮可以打开南面一面隐秘的墙壁。干掉里面的毒蜘蛛，可找到一些有价值的东西。回到走廊，一直向北走，来到一间宽敞的屋子里。房间的北面有个水池，在水池东北面有间秘室。从房间的中央朝东北方向走，来到一堆魔法水晶前。在这里，有一条通向东南面的通道，通往刺猬的巢穴；而另一条通道则通向东北方向，顺着它走下去，将面对一个“水火交融”的难题。不过可以从一个标牌上找到揭开谜题的答案。在火墙附近有一把蓝宝石钥匙，拿到它后可以返回先前那扇锁着的门，进去与被囚禁的人交谈。原来这个被困的可怜人正是霍瓦兹的徒弟，说了几句话后，他便悲惨地死去了。擦干眼泪，拿起他的长袍和闪电魔法书，来到西南面的升降机处，乘升降机向上来到森林里。穿过森林，回到霍瓦兹的家。穿上长袍，证明已经找到了他的徒弟。接着跟随霍瓦兹来到他的实验室里，稍做休整后，找到东北边的旋转面板，这就是霍瓦兹所提及的传送装置。站到上面，来到巫师城堡。



第二章 格拉瓦城堡

Galava Castle

从喷泉处走上斯派尔（Spire）大街，右手的第一个门就是马克西米利恩（Maximillian）的家。进屋打过招呼后，找到一些物品。然后来到城镇的最南端，与监狱里的看守交谈，他建议去抓声名狼藉的无赖摩根（Morgan）。出了监狱，向右转，走上左边的一条小径。在小径尽头有个洞，跳进去来到一间屋子内，这里有升降传动装置。干掉这里的敌人后，从地下几个房间中的箱子里面找到推力（Push）魔法书。使用推力魔法可以推动走廊里的一扇大门，在一间小屋子里找到摩根，他会主动投降，将他交给守卫，得到酬金，然后到马克西米利恩家，又可以得到一些钱。

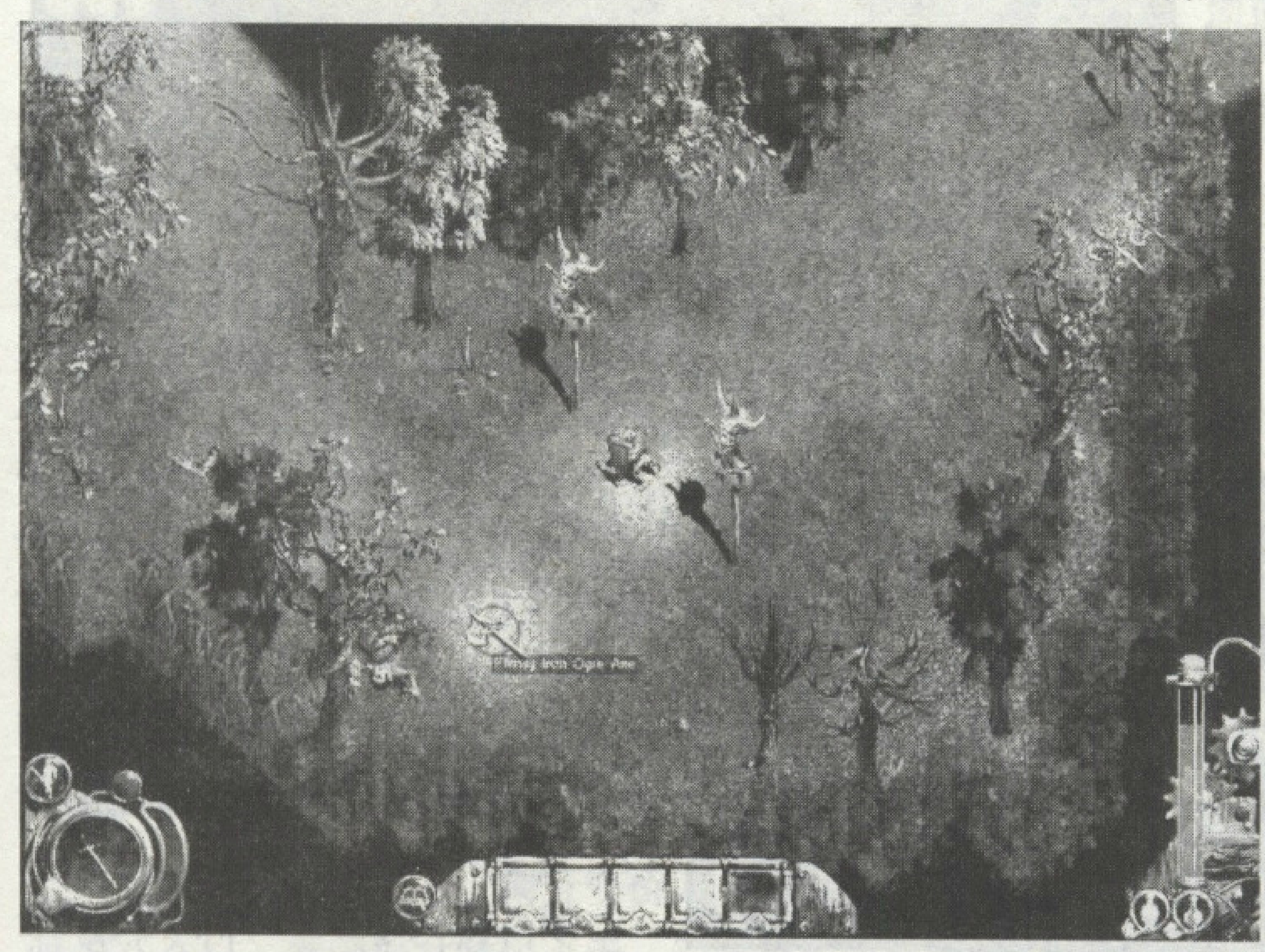


沿着斯派尔大街来到高塔，见到霍瓦兹后，他说需要一枚护身符和一本魔法书。离开霍瓦兹的房间，来到一扇上了锁的大门前，让守卫将门打开。进入图书馆，遇到一个案卷保管人和两个守卫。刚向他们走近，突然出现一个亡灵巫师，他杀死了两个守卫，抢走了案卷。

答应案卷保管人将被抢的遗忘之书（Book of Oblivion）取回后，迅速追赶亡灵巫师。在追寻过程中进入的第一个房间里排列着许多书架。从东南角的出口可以来到另一个房间。房间西南面的墙边有一个秘密书架，从这里可以进入一间大屋子。屋子的中央有四台魔法再生器，在这四台再生器的中间有一本交换位置魔法书。可是当伸手去拿这本书的时候，一个笼子当头罩下。这时必须使用交换位置魔法，与一只爬向笼子的蜘蛛交换位置，摆脱困境。

穿过另外两个房间后，会发现通向下面的台阶。在楼梯尽头的房间里可以找到战斗魔法书，然后返回走廊，干掉大批的蜘蛛和刺猬，发现东面和东南面的两间屋子都有密门。当从它们旁边经过时，它们就会弹开。朝东南方向走，在一个房间里发现一个方形的开关板。将箱子推到开关板打开一扇门。穿过这道门，找到火球魔法书，而后发现东北面有一道上了锁的大门，而开锁的金钥匙则在东南方的一个小箱子里。用钥匙将门打开，进去后经过地面上两排犬齿交错的钢钉，对着每一个由钢钉保护的红色按钮发射火球，打开西北面的

出口。下一个房间有三个出口，分别由地面板控制。其中两道门连着密道，由这里的密道可以回到刚才的红色按钮处，第三道门则通向图书馆。此外地面上的另一个开关可以打开东北面的书柜。穿过下一个房间西北面的破墙，可以来到一间放着许多金子的房间。



经过另外几个房间后，在地面上发现一本有关蜘蛛的书。东北面是一片空地，亡灵巫师从这里缩进了一个地洞。跟着他进入地洞，就会在巫师的骨架旁边找到一本魔法书。将书带到图书馆的案卷保管人那里，作作为酬谢，他会拿出一个护身符。现在拿着书和护身符到东南方的升降机处，将这两件东西交给霍瓦兹，他会给予大量的经验值，并交给一项新的任务。

第三章 危险的使命

A Dangerous Errand

霍瓦兹拿到魔法书和护身符后非常高兴，不过他又交代一个新的任务，找到传送护身符。与霍瓦兹交谈后，穿过书柜来到东南面，分别乘两部升降机向下走，途中遇到一个修升降机的人，他提醒注意秘密通道里有蜘蛛。出了西北面的门，进入通道。这些通道形同迷宫，不过只要慢慢朝着西南方向走，就会来到一扇木门前。穿过木门，干掉门里的一个弓箭手，拿到推力魔法书。使用推力魔法拉动西北面火焰上方的水桶，然后进入屋子里面，得到一个黄蜂卷轴。出门向右转，沿着通道一直朝西南方向走，在西北面墙上发现一个洞口。从这个洞口钻过去，来到新的地区。

西南面的墙边有一块大石头堵住了一条狭窄的通道，将石头推开，顺着通道进入一个宽敞的房间。干掉这里的敌人，从西北面的通道来到森林中。到西面的房子里，乘升降机向下走，找到一本魔法箭魔法书，使用后可以提高魔法箭的等级。乘升降机返回房间的时候，发现房子已经被敌人包围了。消灭敌人后向北走，干掉另一批敌人，乘院子里的升降机向下走。进入通道，朝东北方向前进，在一间小屋找到一把银钥匙。拿着这把钥匙沿着通道进入一扇木门，遭遇敌人头目吉尔格勒（Gilgore）。这是一个颇为强悍的家伙，将他打败后，得到传送护身符。

东南面的出口被一块大石头挡住了一半，推开石头，沿通道来到尽头。穿过洞口，朝着东北方向前进，再次穿过地面上的洞口，消灭一些蝎子，在骷髅旁边找到一把蓝宝石钥匙。拿着钥匙向北走，穿过一扇木门，乘升降机回到霍瓦兹的房间，完成任务。

第四章 威拉地穴

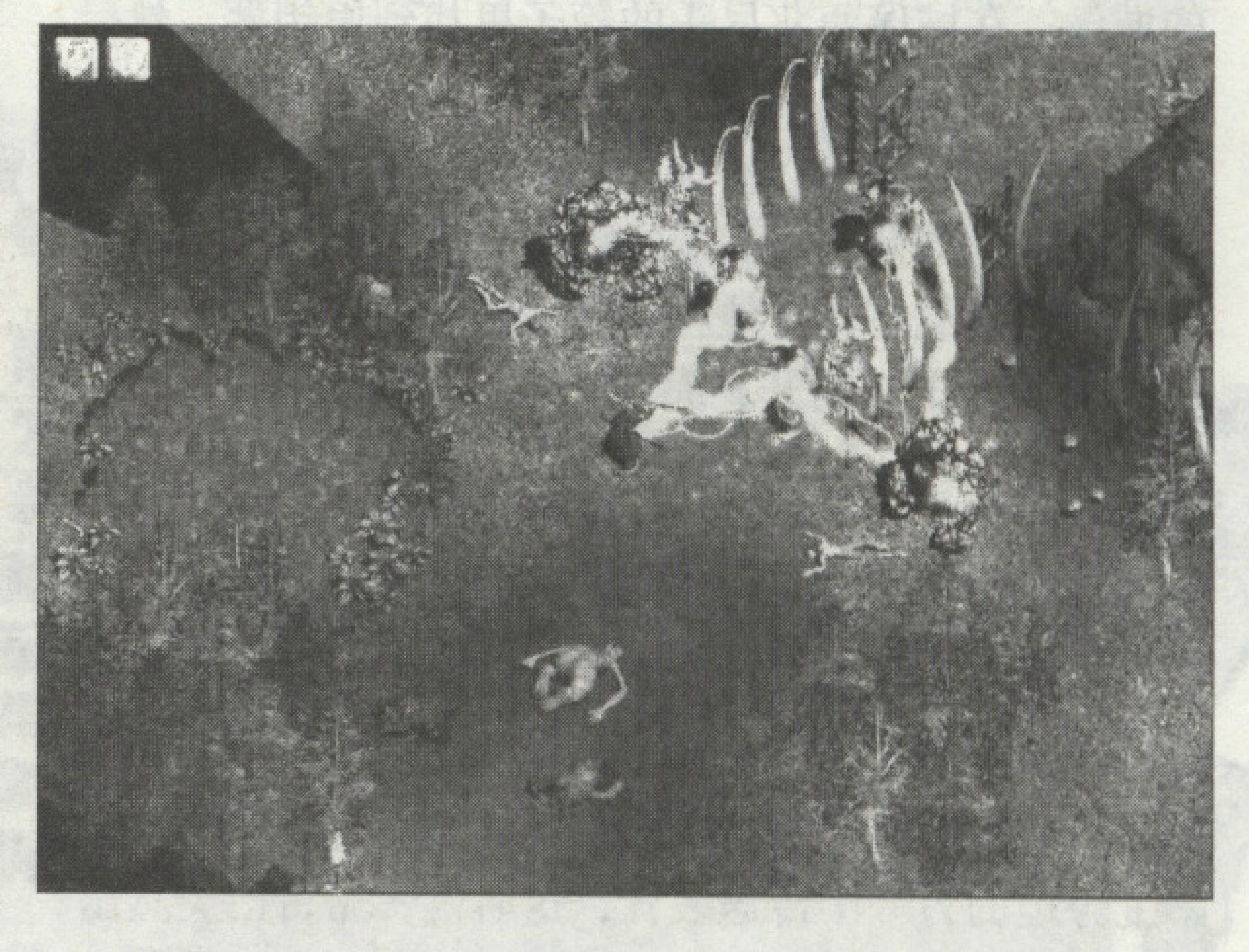
Beneath the Field of Valor

本关与战士篇情节类似，不做赘述。

第五章 食人魔侵袭布林村落

Ogre Raid at the Hamlet of Brin

从船长口中得知食人魔关押了霍瓦兹，事态紧急，于是急忙赶往格洛克脱尔（Grok Torr）去解救他。告别船长后，朝东北方向前进，来到石桥边，人类卫兵正与食人魔战斗。穿过石桥，走向布林村落。这里已经被食人魔占领，使用魔法消灭它们。在入口处的东北面有一间小房子，房子里的主人说他的宠物青蛙被困在另一个燃烧着的房间里面。冲过去将两桶水泼上去，将火扑灭，救出青蛙并交还给主人。接下来的情节与战士篇类似，只不过在食人魔营地救出的是霍瓦兹，将他带回安全地带，即可完成任务。



第六章 荷伦得斯的长戟

The Halberd of Horrendous

船长认为将几件不同的宝物组合在一起可以做成终极武器以消灭希古巴，现在要做的是取回第一件宝物，它在一个强大的战士手中。从船长那里得到上锁、隐身和陷阱三本魔法书后，开始去寻找第一件宝物。

来到敦密尔城堡外的下水道，干掉两个卫兵，在一个房间里找到银钥匙。用钥匙打开前方的门，杀死一个卫兵，得到金钥匙。拿着金钥匙一路向前，穿过一扇大门，来到岔道口。沿着右侧的通道向前走，来到一个被滚烫熔岩所包围的平台。平台东北面的箱子里有一把银钥匙，用它打开西北面的门，避开滚动的岩石，沿着狭长的走廊来到一部升降机前。乘坐升降机上去后，继续顺着通道向前走，穿过北面墙上的开口，登上另一部升降机。



从升降机下来，隐身避开两个卫兵，来到东北面的城堡。在城堡西北尽头的箱子里找到银钥匙，然后打开东北尽头的两扇门。朝西南方向走，顺着楼梯上楼，杀死两个守卫，得到蓝宝石钥匙。穿过大门，进入荷伦得斯的会客厅。先救出两个被押的巫师，然后与荷伦得斯战斗，将他打败后，得到他的长戟。最后从东南面的出口离开，完成任务。

第七章 诺克斯之心

The Heart of Nox

船长说虽然得到了长戟，但还要找到诺克斯之心。于是告别船长，来到霍瓦兹的家。乘坐这里的传送装置，找到霍瓦兹。从他手中拿到诺克斯之心后，踏上旁边的另一个传送装置，这时候，希古巴突然出现。她将霍瓦兹杀死之后，使用魔法令传送终点变成了“地下世界”。

来到“地下世界”后，用长戟干掉这里的魔鬼。向东走，乘坐升降机来到上一层。继续向东走，通过一面墙壁上的洞口可以看到一片新的区域。现在既可以与墙壁另一侧的魔鬼交换位置，也可以从这里向南走，然后转向西，找到一部升降机。乘坐升降机上去，干掉大批魔鬼后，朝东南方向前进，又找到一部升降机。继续向上走，穿过东南面墙壁上的开口，越过熔岩流，沿着通道一直向前走，穿过石桥，再经过一间烧毁的屋子，乘坐传送装置来到一扇黑色的大门前。穿过大门，发现一个巨大的魔鬼正在指挥一群手下登上另一个传送装置。将它们干掉后，乘坐那个传送器来到下一个区域。消灭身边的魔鬼，朝东南方前进，乘坐传送装置来到一个放满炸药桶的房间。小心翼翼地从炸药桶之间走过，穿过北面墙上的开口，过关。

第八章到第十一章情节与战士篇类似，在此不再赘述。

浪　人　篇

第一章 通往艾格斯的捷径

Shortcut to Ix

离开船长，穿过东北面的开口，沿着通道向前走，在西北面的房间里找到一部升降机。按动红色按钮，乘升降机向下走。找到精灵魔法书后，向北走，与刺猬战斗。东北面有一面秘墙，用木杖将其打破，穿过去。朝着西南方向奔跑。巨石会引起一连串的木桶爆炸，将水桶推上去把火扑灭。从旁边的箱子里得到次级治疗魔法书。继续向前走，发现一扇木门需要银钥匙。这时有两个选择：一是在东南面的箱子里找到银钥匙，二是朝着西北方向走，将巨石推到一边，从一个洞口跳下去。在下面可以找到很多东西，其中包括一件束腰外衣。然后乘升降机上去，来到木门的另一侧。

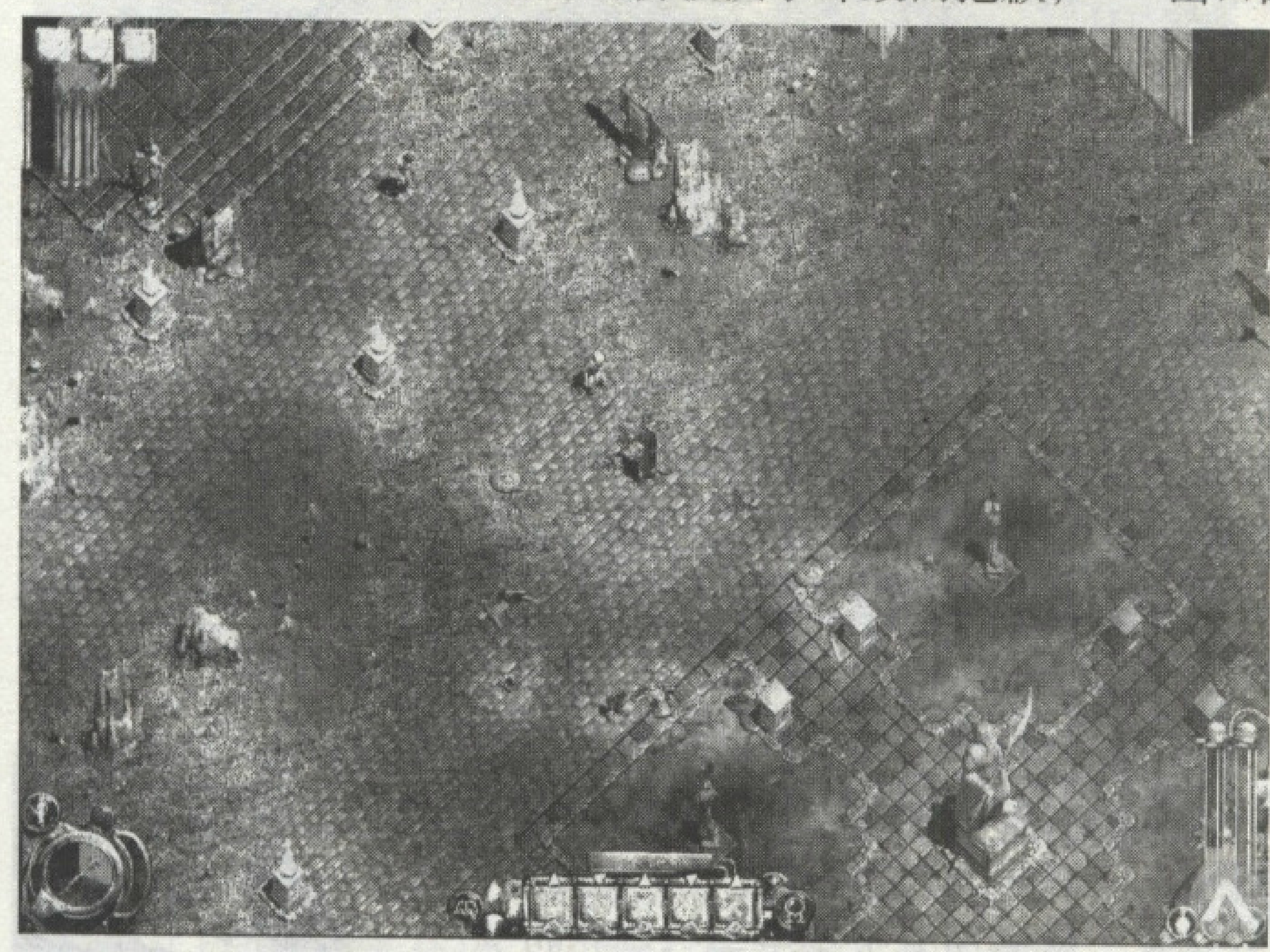
朝着东南方前进，找到一部升降机。按动旁边房间中的红色按钮开动升降机，乘升降机上去后，来到森林外面。通往艾格斯镇的大门就在前面不远处。

第二章 魔术师阿尔得温

Aldwyn the Conjurer

阿尔得温的家在艾格斯的东北面，需要穿过一条

小河。在行进途中，遇到一个亡灵巫师召唤蜘蛛危害镇民。从摩根那里购买一张弓后，与小镇北面的卫兵交谈，然后进入靶场比赛，可得到一些经验值。接下来在河边找到守桥人，他为石桥被洪水冲毁而抱歉，



同时哀叹自己丢了靴子。离开守桥人，来到东南面刺猬巢穴入口。乘圆形升降机下去，先在最东面的房间里找到红宝石钥匙，接着在最北面的屋子里拿到刺猬卷轴，然后用红宝石钥匙打开中间地带的大门，得到守桥人的靴子。最后乘坐升降机返回地面，将靴子交还守桥人，得到晕眩魔法书。

告别守桥人，回到刺猬的巢穴，按逆时针方向走，找到另一部升降机，乘升降机来到小河对岸，找到阿尔得温的家。与阿尔得温交谈，给他30金子得到迷惑怪物（Charm creature）魔法书，然后按照他的指示，乘房子里的升降机下去，来到蜘蛛通道。使用新学会的魔法迷惑三、四个蜘蛛，用它们做挡箭牌，在通道的远端乘坐升降机来到城里。在城中心找到市长房子，与守卫交谈后，进入市长的家。此刻这里正为蜘蛛所侵袭。

进入房子后，先将蜘蛛迷惑，然后将它们干掉。从前面的走廊穿过一个小窗户来到市长卧室，与市长交谈。出于感激，他通知城镇守卫准许放行。出口大门在东南面，来到这里时，阿尔得温出现。交谈之后，从大门出去，过关。

第三章 拯救魔法矿工

Rescue at the Mana Mines

由于刚才阿尔得温通知魔法石矿的矿工被困井下，现在的任务就是去拯救矿工。在进入矿井之前，先帮东北面小屋中的老者从树林里找回被强盗夺走的眼睛，然后来到矿区找到工头，他说还有六个矿工不知生死。进入矿井后，遇到一个矿工。跟着他乘升降机下去后，找到一个有四个出口的大房间。每个方向都连接着曲折的通道。东北面的矿井没有矿工，但可以得到一个苍狼卷轴。另外三扇门通向的迷宫比较复杂，每个地区有一个矿工。救出三个矿工后，与先前遇到的矿工交谈。他站在一扇大门边，将其他三个矿工安置好后，穿过大门来到下一层。这里有两个矿工被关在一间房子里，由四只蝎子看守。用弓箭干掉蝎子，将矿工带回先前的大房间，然后把六个矿工送回地面，得到工头的奖励。接下来找到船长，整理装备之后过关。

第四章 威拉地穴

Beneath the Field of Valor

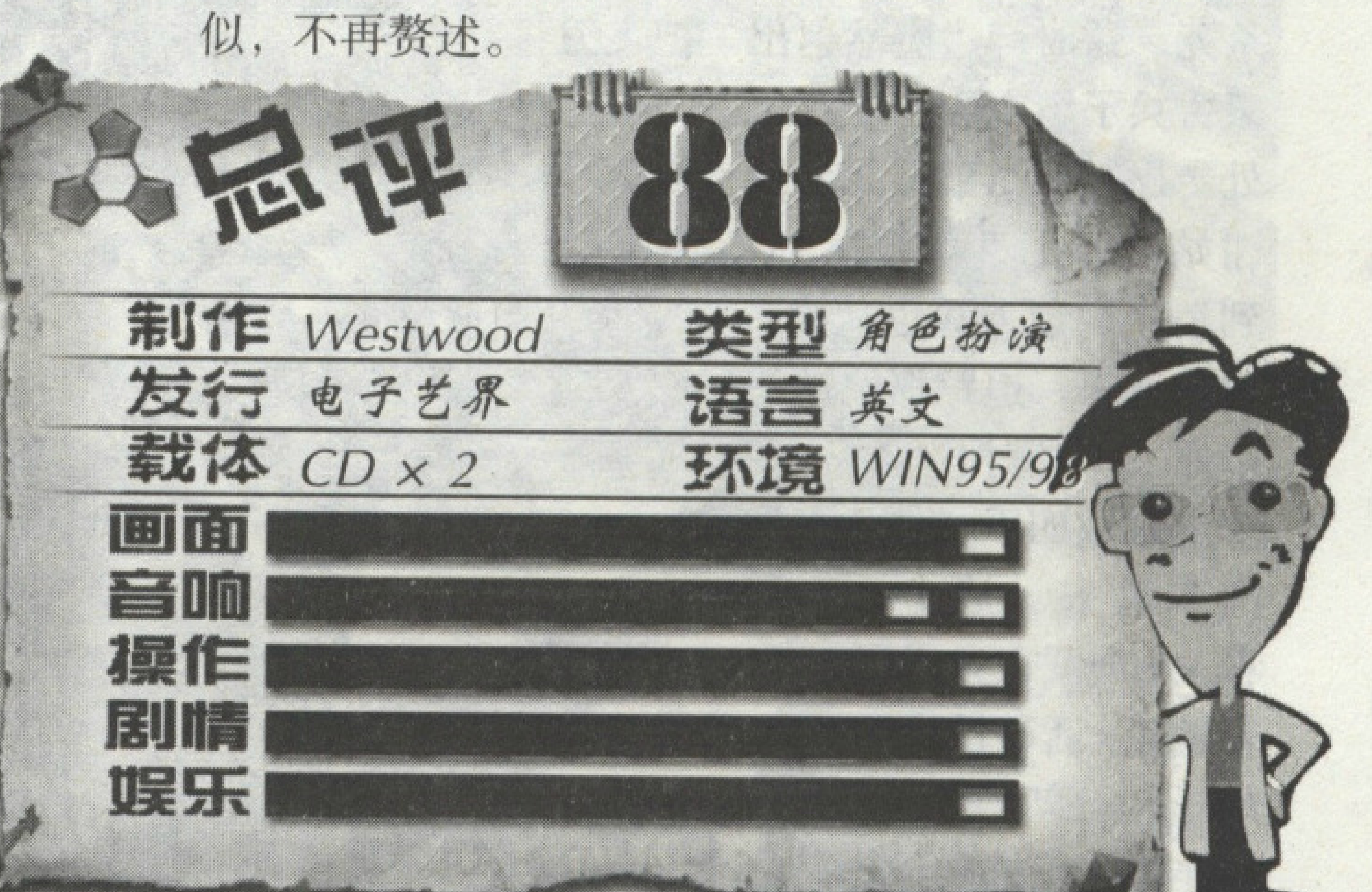
与船长交谈之后，按照他的指示，前往东南面的坟墓，调查希古巴的踪迹。本关情节与战士篇类似，不再赘述。

第五章 食人魔侵袭布林村落

Ogre Raid at the Hamlet of Brin

从船长那里得知食人魔正在侵袭布林村落，于是急忙前往解救。遇到霍瓦兹后，他请求帮忙找回传送护身符。离开霍瓦兹朝着东北方走（路线与战士篇类似），在布林村入口左侧的果园里遇到拉维斯，他说自己的妻子被魔法变成了狼，现在急需魔法杖，将妻子恢复原形。可是自己必须守在她身边，无法分身。于是先替他解决难题。来到布林村北面的房子，拿到魔法杖交给拉维斯。接下来的情节与战士篇类似，拿到传送护身符后交给霍瓦兹，完成任务。

从第六章到第十一章的游戏流程均与战士篇相类似，不再赘述。



攻略指引

《太极张三丰》是一款以2D画面结合3D效果的角色扮演游戏，其曲折的故事情节、精美的画面风格，加上悠扬动听的音乐，使得这个游戏具有不少可圈可点之处。在游戏中，首先要注意以下几点：1.不要随意修改游戏，以免造成游戏自动退出；2.从驿站可以到任何地方去；3.使用键盘操控人物的行动方向以避免找不到出口。下面就为大家简述一下游戏的通关流程。

一日，青城派掌门人薛无极来到少林寺前，因不肯交出武器，重创两名少林棍僧后闯上山去。原来薛无极是来少林寺比试武功的，可惜少林寺方丈死活不比。万般无奈，薛无极拿出前几天从少林寺藏经阁偷出来的经书在方丈等人面前炫耀。戒律院主持见此，派人去叫看管藏经阁的觉远。觉远和张君宝在少室山后山练功，听到召唤，来到少林寺正门前。此时的薛无极又以青城剑法向少林主持炫耀，一旁的张君宝一时怒气，冲上前去，却三招败下阵来。薛无极哈哈大笑，离开少林。

本以为风平浪静，谁知戒律院主持天鸣以少林武功不得偷学为由，要将张君宝挑断经脉变为废人，幸得觉远师傅将他救出少林。在少室后山，觉远自知命不长久，将张君宝召到面前，把薛无极偷来的经书交给他，并嘱咐他要学会梵文，将经书发扬光大，说罢驾鹤西去。

张君宝埋葬了师傅后，正准备走，见少林主持天慧来到面前，原来主持不忍心张君宝被少林戒律所伤，特来嘱咐他往南面的洛阳走，以避免被少林棍僧搜捕。君宝下山却打听到洛阳城已被蒙古兵侵占，感叹一阵后，突然发现前方有三名蒙古士兵正在鞭打几个汉人。君宝冲上去将两名蒙古兵打倒，另一蒙古兵见势不好，抽刀欲将几名汉人杀死。这时旁边突然射出一把飞刀将蒙古兵了结，君宝顺势看去，从远处走出一名姑娘。几名汉人拜谢姑娘后便四散逃去，而得到消息的蒙古兵也从洛阳城赶来，追踪那位姑娘而去。君宝怕那女子双拳难敌四手，便也向东追去。追上一看，几个蒙古兵正围着她呢，话不投机立刻开打，噼噼啪啪一顿胖揍，英雄和美女顺利胜出。

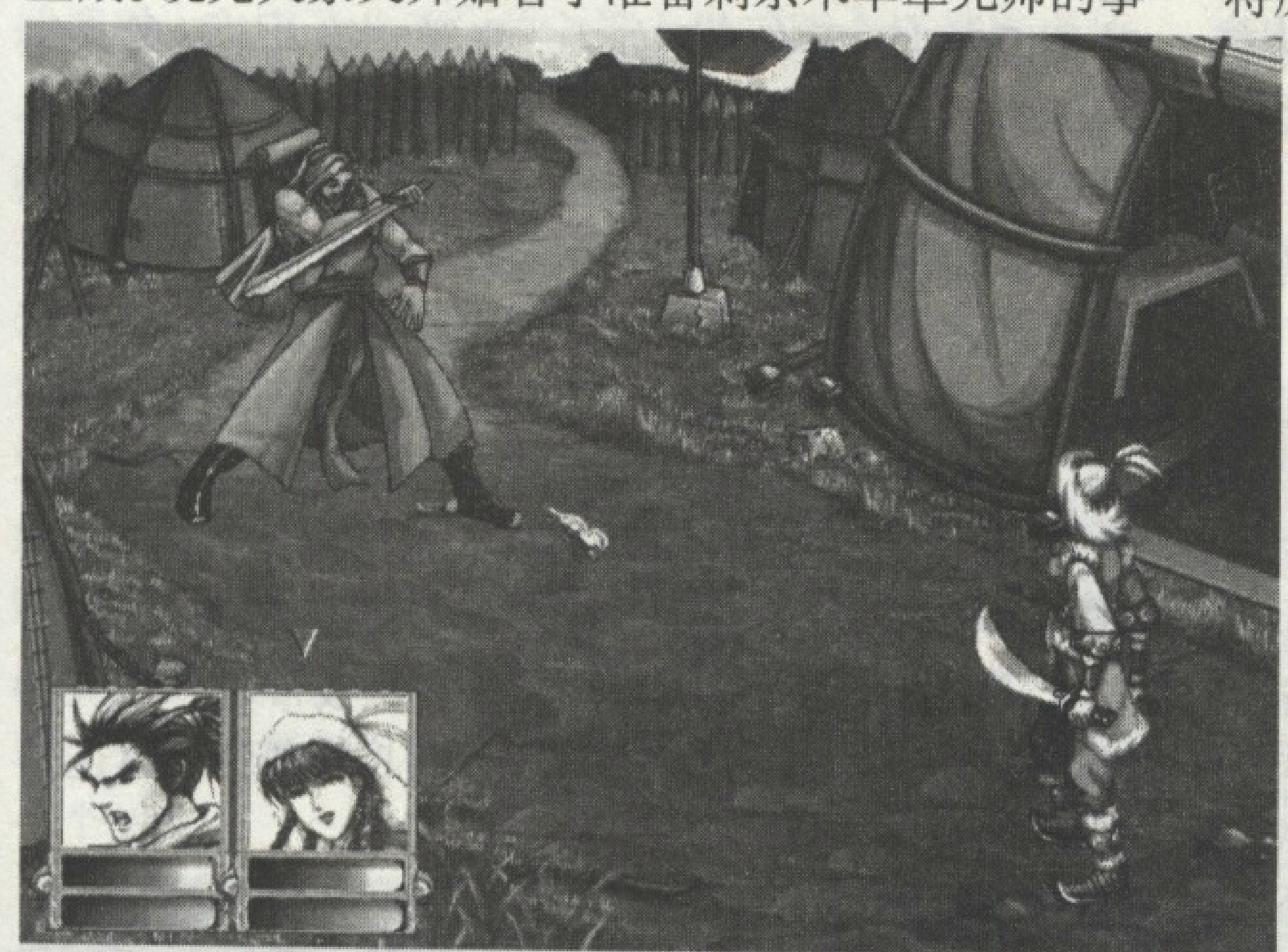
那女子告诉君宝自己叫仙儿，是岳王会的人，她要先回洛阳与帮派的弟兄汇合。君宝觉得闲着没事，想了一会儿，决定去洛阳找仙儿玩儿。快到洛阳时，突然想起洛阳城里正在抓汉人，于是便跑回去从蒙古人的尸体上换了一身衣裳。来到洛阳城外，君宝还没来得及进城就碰上了蒙古元帅的紧急集合鼓。没办法，只好混一混了。

军队里的集合口令还比较容易混过去，张君宝心中暗自得意。突然千户长的一句“大家把问题都记熟了吗？”又将君宝的心提了起来。什么问题呀？心中正琢磨着，木华犁元帅来到队伍前……经过三个有点难的问题后，君宝总算混到了洛阳城内。不管那么多了，还是先找仙儿吧。在城里瞎找了一圈儿，总算在西面找到了仙儿所说的屋子。刚一进门就碰见仙儿，经过介绍，君宝和沈浪、薛牧、罗颜昭见了面，三两句话过后便加入了岳王会。举行过入会仪式后，沈浪等人便开始谈起岳王宝藏的事情。原来岳飞在接到十二道金牌返回京城前，曾将一本《武穆兵



河南 Jacky

法》和一大堆金银珠宝埋藏在一个隐蔽的所在，现在岳王会的人和黑白两道的许多亡命之徒都在寻找这一宝藏。说完大家又开始着手准备刺杀木华犁元帅的事



情，君宝被派去采购火石和硫磺，准备放火夜袭。

出门君宝直奔药店，可惜人家只给了点儿硫磺，没有火石。于是出药店门往南进兵器店，买齐了东西回去交差。兴冲冲回到帮会，薛牧却质问君宝为什么买东西花了那么长的时间。沈浪出门一瞧，发现一大堆蒙古兵正朝屋子走来，于是大家急忙从地道逃走。君宝为了掩护大家，在屋里和蒙古兵打了起来。一顿拳脚后，蒙古兵被轻松收拾掉，君宝急忙从地道撤走准备和众人在树林里汇合。

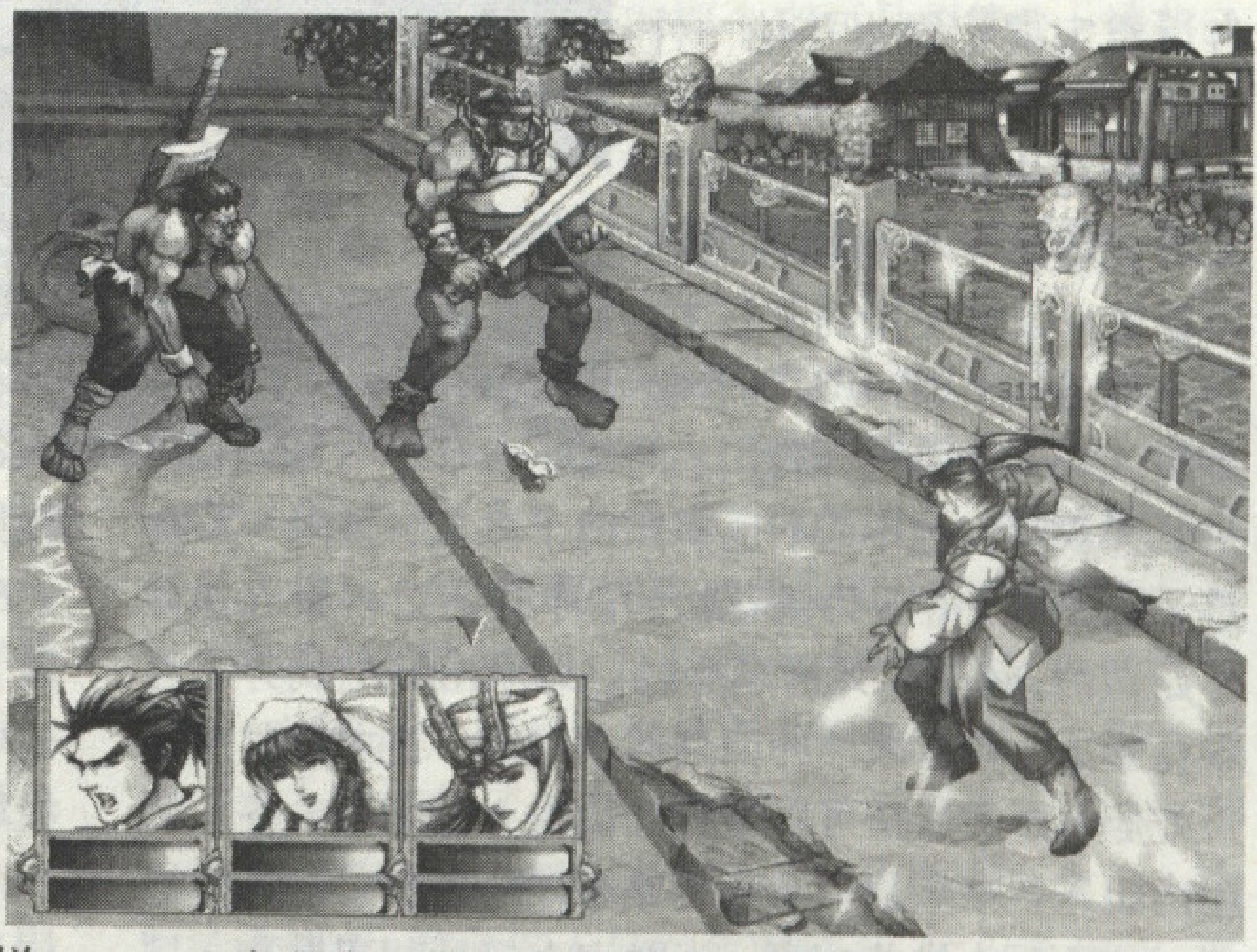
在地下通道中左寻右找，总算在西面找到了出口，不料刚出洞便昏了过去。不知过了多久，醒来发现自己已经在一个蒙古包内。走出蒙古包找人询问情况，见几个蒙古女子正在谈话。其中一名女子见君宝醒转过来，便询问起他的伤势。没聊几句两人便因民族问题吵了起来，君宝刚想走掉，却被那女子（桃花）要求报恩。为了不让桃花落下话柄，君宝一口答应下来。那桃花要求君宝满足她三个条件，谁知第一件事就是让君宝成为她的奴隶。目瞪口呆的君宝刚想反悔，却被桃花拿出经书作为要挟。没办法，只好先忍气吞声。

桃花一把拉起君宝去雪亭镇上买东西，刚到地方就碰到一个卖珠宝的商人。商人用假货骗人，桃花却知假买假当冤大头，并让商人带上更好的珠宝去酒楼等她。接下来又碰到个卖马的商人，同样，桃花让卖马的商人带上最好的马匹到酒楼等她。君宝正琢磨不透，两个商人已来到酒楼前，原来桃花是假装冤大头，来了个扮猪吃老虎，将两个商人的东西抢劫一空。可怜巴巴的两个商人望着扬长而去的桃花，只好求君宝为他们要回东西来以养活家中老小。

出了酒楼，桃花已经不见了。于是君宝在雪亭镇里四处寻找，总算在南边见到了桃花。可是桃花已经将所有的东西都扔掉了，对于这么不可理喻的女子，君宝索性用拳头“教导”了她一番。这时远方来了名蒙古女子，告诉桃花蒙古包里来了个不讲理的蛮横家伙，要见桃花。桃花怒从心起，将君宝还为自由身，准备自己回去单挑。既然人家于自己有救命之恩，君宝自然还要助桃花一臂之力了。

来到北面的蒙古包，一个长发家伙正等着桃花呢，原来这人是想向桃花要一件非常重要的东西，桃花自然不肯给，于是三人开打起来。打败长发男子后，桃花告诉君宝那重要的东西原来是张藏宝图，并要求君宝去帮她寻到宝贝。据说宝贝就藏在武当后山，于是两人前往武当。

从雪亭镇往南走来到武当山，由山腰再往南来到后山。在藏宝洞口有两个自称是“苗江蝙蝠和蜘蛛”的家伙不让二人进入。摆平他们后来到洞里，张君宝是上看下看左看右看，就是看不见宝藏。正在纳闷儿，突然从外面又来两人，定睛一看，竟是薛牧和仙儿。薛牧见到君宝大怒，大吵一架后拂袖而去。君宝觉得藏宝图有蹊跷，便与桃花、仙儿商议先出洞再说。三人出洞后遇到三个打扮怪异的人，原来是新疆魔教魔尊手下的四大天王之三。比试一番后，君宝等人有点招架不住了，于是大家撒腿便跑。可是刚跑上吊桥，后面的班禅巴娜便追了上来，大刀一挥斩断吊桥，君宝等人落下山谷……



在谷底，君宝发现桃花中了毒。仙儿则在四处寻找出口。桃花嫉妒仙儿，便说出“若毒未解，张君宝不许和仙儿说话”的第三个条件。君宝正在踌躇之时，仙儿在远处叫两人过去，只见峭壁上出现一个硕大的洞口。原来这是仙儿误踩中了机关，将一个隐蔽的门打开了。因为没有别的出路，张君宝决定进去一探究

竟。

刚一进洞，洞门便从后面关上，刹时毒气充满整个山洞。君宝三人努力在洞中寻找出口，在最北面的墙上，发现了一首岳飞所做的《满江红》。三人突然意识到这里可能就是岳飞藏宝之地，三人进入另一洞穴内，见洞中立着硕大的岳飞石像，前面还有三个垫子。三人上前拜了几拜，突然君宝发现石像脚下刻有字迹："磕头百遍，既入我门。传以宝物，驱除鞑虏。"仙儿恭恭敬敬磕了一百个头，突然北面的山壁打开了一条通路。桃花厌恶这一套，气鼓鼓地自己先走了出去，君宝和仙儿也跟着追了出去。在武当山脚，张君宝追上了桃花。因为仙儿要去江南联合抗金义士，君宝则要带桃花去找解药，于是三人便在山脚分手，约定三个月后在杭州西子湖畔望江楼会面。

到了雪亭镇，张君宝和桃花决定去苗疆找寻解药。来到苗疆，二人到药店找大夫诊断。那医生说桃花中的乃是玄冰蛊毒，他医治不了。说要治此毒必须让一个内功高手用内力将玄冰寒气逼出体外，压制住蛊毒的发作，再配上几种药材方可。君宝和桃花正在发愁，门口进来一人。原来正是薛无极！薛无极说在青城山脉附近有一百花谷，那里的谷主可以解去此毒。但谷主平时不怎么帮别人解毒，怕君宝去了也见不着，而且那谷主还喜欢要病人身上最宝贵的某一处东西，所以医好的人往往缺胳膊断腿的。不过既然有希望，君宝就不想放弃。同时薛无极还告诉君宝要记得报答他一件事情，说完便走了。君宝将桃花留在药店休息，自己去百花谷找谷主。在青城派北面山谷里，张君宝找到了谷主。可是那谷主在屋内听张君宝是汉人便不愿出手相救，于是君宝双膝跪地不起。也不知跪了多久，屋内一声叹息，谷主终于答应为桃花治病。不过需要采集五棵霓彩菇做药，还要杀死蘑菇旁的巨蟒取出蛇胆找齐了五颗霓彩菇，君宝兴冲冲回到谷主门前。谷主让君宝吃下蛇胆，原来这是可以增加功力的上好东西。谷主从屋内出来，原来是个漂亮的姑娘。她让君宝在外面等着，自己要为桃花疗毒。张君宝在屋外胡思乱想，见屋内久久没有动静便进去瞧瞧。原来那谷主为了替桃花解毒，不惜耗损功力，竟然吐了很多血。君宝正在感动之际，外面突然有人来挑衅。三人夺门而出，来的竟是薛无极。他要抢谷主——慕蓉小雪的一件东西。原来薛无极是有意让慕蓉小雪替桃花治病，从而消耗掉一半功力，这样一来他便容易成功。张君宝万万没想到薛无极居然是这种无耻之徒。废话少说，大家伙儿打了起来。先清理掉薛无极的徒弟高猛，再与薛无极对决，无奈技不如人，张君宝等人不敌躲入屋内。

原来那薛无极想要慕蓉小雪家的凤舞剑和一本记载着28路凤凰天舞剑法的秘籍，他老早就开始谋算这本剑法了。于是慕蓉小雪要张君宝在三个时辰内将所有剑法学会。三个时辰下来，张君宝只学得了三分之一的剑法，可惜时间来不及了，于是大家强行突围。然而跑不多远就被薛无极一伙人给围住了。这时薛牧从北方走来，他竟然是那老贼的儿子。薛牧以死相逼，要求父亲放了小雪。万般无奈，薛无极带着一伙人离开了，原来薛牧喜欢上了慕蓉小雪，但慕蓉小雪还是不愿理他。



张君宝三人决定结伴前往江南，经过连日奔波，终于到达了杭州。住下后，桃花便拉着君宝去观音庙玩。君宝不愿意去干那种求神拜佛之事，桃花气鼓鼓的自己去了。君宝放心不下，连忙跟去。刚进庙门，就见桃花拉着算命先生要求算一支姻缘签。可惜算得太准，一支下下签恼得桃花踢桌砸凳，将算命的摊子砸了，拉着君宝跑了出去。刚出门，桃花就碰见个老乞丐向她要银子。桃花心情不好，恨恨地让老乞丐去找后面的冤大头要。张君宝跟了上来，施舍了老乞丐几两银子，老乞丐唱了个诺跑开去，临走时还唱了几句词儿将桃花弄得气鼓鼓的。君宝为了不让桃花生气，带着她去杭州的飞来峰玩。来到飞来峰顶，见上面有人，原来是那四大护法中的三个家伙在此谋划阴谋诡计。那三人正谈得高兴，突见老四发来的讯号，便赶下山去。桃花见张君宝有意插手此事，便拉着他回去和慕蓉小雪商议。

回到客店，小雪觉得此事和武林大会有重大关系，便决定一起去傲剑山庄一探究竟。来到杭州北面的傲剑山庄，却见整个庄子空无一人，于是决定四下搜搜看。在庄子北面，君宝等人发现两个怪模怪样的人。上前一问，他们却以为君宝是魔教中人，双方动起手来。好不容易打败二人，从二人身后的茅屋内传来一个男子的声音。那男子让这两名剑奴放君宝进去，众人来到屋内，见一长发男子。原来此人便是傲剑山庄的主人谢无名。他告诉张君宝，因为自己先前已经得到了四大天王要来傲剑山庄捣乱的消息，所以事先已将庄内众人散去。谢无名看着慕蓉小雪，突然问她是否认识一个叫慕蓉萍的人。原来那慕蓉萍是慕蓉小雪的母亲，谢无名得知慕蓉萍去世的消息沉默良久，他给张君宝等人讲起一个故事：

原来二十年前有个少年，剑法高超，人称“白衣潇潇无名剑”。这少年不知别人是因为看在自己父母的面子上而在比武中让他，便四处找寻高手比武。终于有一天激怒了几个魔头，要求在青城山上比武。少年受暗算掉入山崖。幸运的是被一漂亮女子所救，二人产生感情。等少年带着这位有了自己骨肉的女子回到家中，却不被家人所接纳。族人逼迫少年将此女纳为妾而非正室。结婚那日，那女子留下字条，欲沉潭以求一死，少年在潭边发现绣鞋悲痛欲绝。

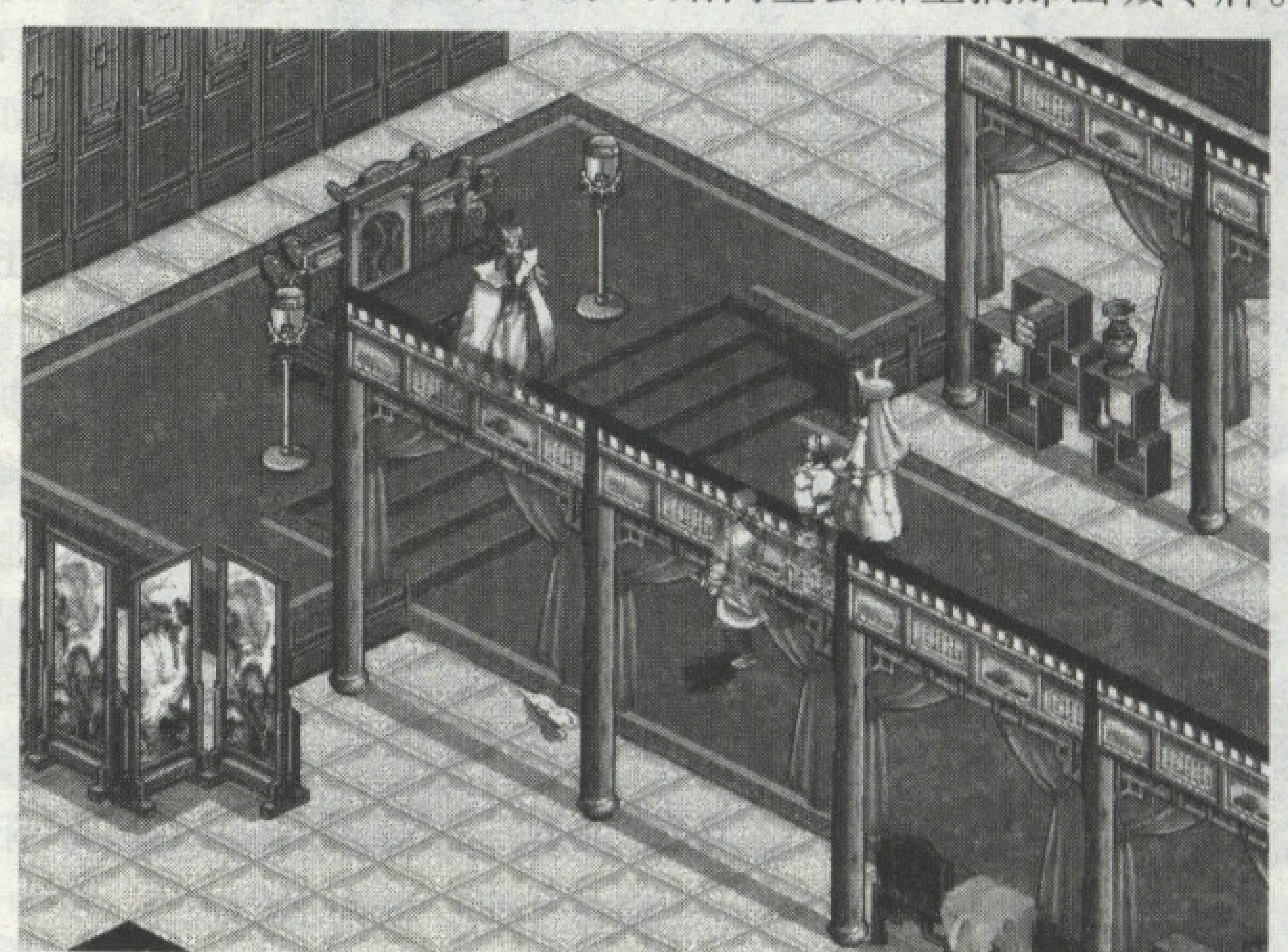
听罢这个故事，慕蓉小雪突然意识到这面前的男子原来就是自己的父亲，可是她仍不愿原谅父亲对母亲造成的伤害，张君宝恳请小雪将此事暂放一旁，应以大局为重。正说着，谢无极的弟弟从外面进来，告诉谢无名各大门派同意将武林大会提前举行。谢无名刚刚点头，没有防备之时，谢无双突然出手将谢无极打伤。原来此人乃是四大天王之四——才慧天王。三人惊怒，一哄而上，将才慧天王击败。重伤的谢无名临死前，给小雪一道令牌，让她将此牌交给新任盟主。

埋葬了谢无名后，小雪决定向魔教讨还血债。张君宝劝小雪不要单凭自己的力量去与魔教抗衡，要等到武林大会的时候，发动武林豪杰与魔教决战。马上就到七月十五日了，这是和仙儿约好在杭州望江楼见面的日子，于是君宝等人赶去望江楼。

三人刚一进望江楼，就见几个官兵服饰的家伙围了上来。一个叫纪威的人一声令下，众官兵上前就要拿人，其理由竟然是“岳王会勾结蒙古人”！来不及多说，众人便打了起来。那纪威好生厉害，君宝等人费了九牛二虎之力才将其击败。事态紧急，众人跑出望江楼，小雪提议先回傲剑山庄再做商议。

在回去的路上，三人碰见了沈浪。原来是汝阳王勾结蒙古人，却将帐推到岳王会的头上，弄得现在官府大肆缉拿岳王会的人。君宝得知仙儿现在已经到了襄阳城，心中稍定。沈浪告诉君宝现在杭州已经全城戒严，出城需要令牌，让君宝速速离去。说完正准备走，沈浪突然又想起仙儿交待之事，便告诉君宝，仙儿约定和君宝在比武大会上见面。

沈浪走了，大家开始商量去哪里搞那出城令牌。



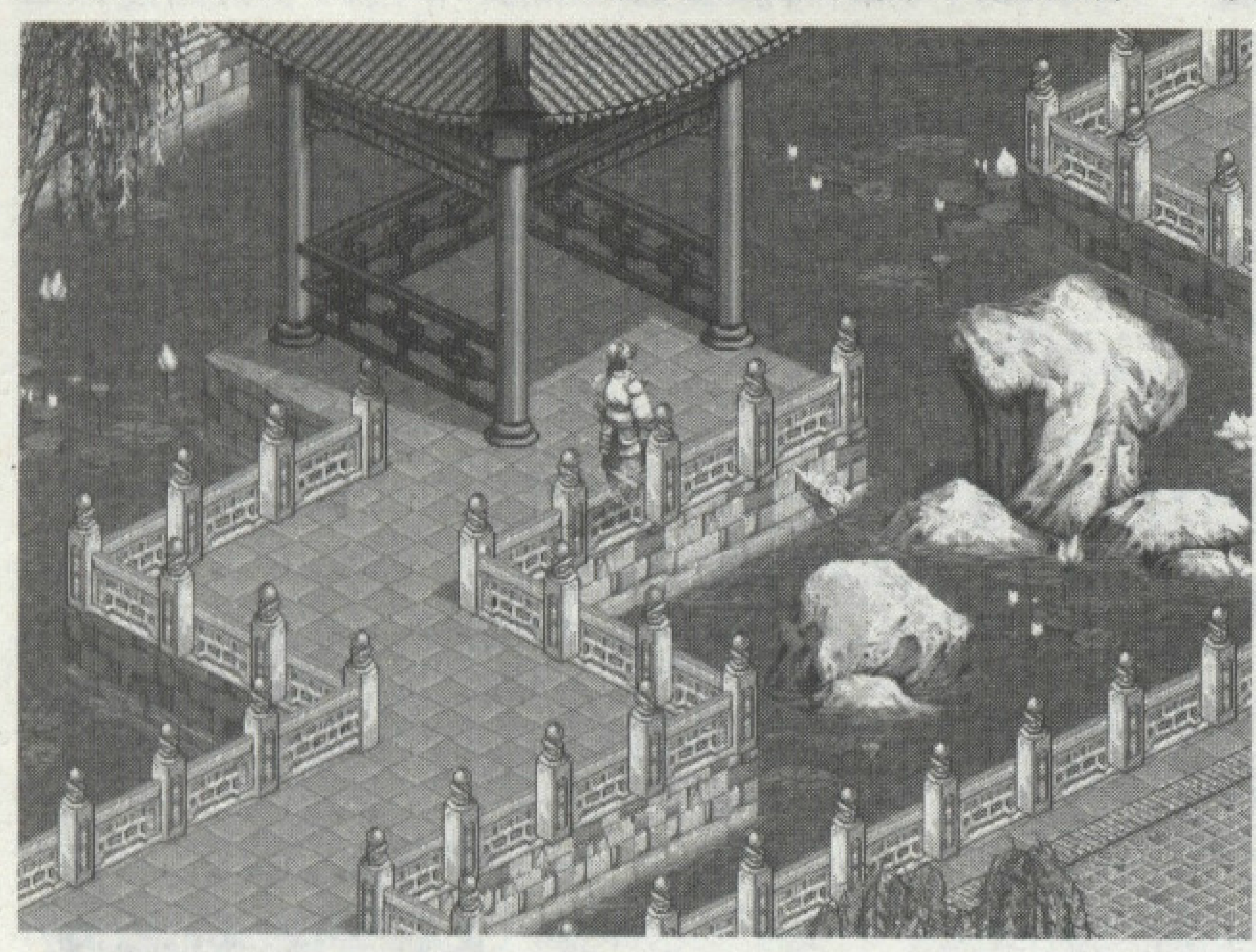
小雪提醒君宝可以找老乞丐试试看，于是大家去观音庙里找老乞丐。那贪吃的老乞丐哼哼叽叽的非要吃烧鸡，可是这兵荒马乱的去哪里弄呀。桃花突然说自己会做，于是君宝去城里弄了只鸡，桃花一显身手出去做了。

君宝正思量做出来的那个东西是否能吃，桃花已经抱着烧好的鸡回来了。三人进到庙里，将烧鸡给了老乞丐。吃人家嘴软，老乞丐将令牌给了君宝等人又睡觉去了。三人出了门，在驿站弄了几匹好马，快马加鞭赶往襄阳。

来到襄阳城，众人决定先去西面的圆月山庄，那里正在召开武林大会。有人推选天鸣当新盟主，有的则表示反对。大家正在争论不休的时候，突然从外面进来一伙人，正是魔教教主紫微真君和他的四大天王。那魔头嚣张得很，这时那个杭州的老乞丐也跟了过来，原来此人就是大名鼎鼎的司徒空。一上来，这两个老头儿就打了起来，倒是打了个平手。旁边的布达拉看到桃花，一把拉了过去，非让她去见大哥，并称她为郡主。君宝等人见对方要抢人，忙出手相救。打败布达拉后，紫微真君在旁边见君宝武功高强不禁称赞起来。旁边的司徒空正想要和紫微真君再来比过，突然面色一变，原来不知道是被谁下了毒！这时旁边的薛牧从人群中走出来，原来他是木华犁派去岳王会的卧底。刚才正是他偷偷在屋内放置了毒药让众英雄

中毒。紫微真君虽然不太喜欢这种方式，但还是让人将君宝等人带到卧龙道观进行关押，并带走了桃花和仙儿。

在道观里，班禅巴娜见众人不愿意屈服便出去了。张君宝忙问自己中了什么毒，小雪告诉他说所中之毒乃是“十香酥骨散”，少则让人全身无力，多则使人功力尽废。大家正在商议如何才能解毒，突然班禅



巴娜走了进来。见君宝和小雪站在那里，以为他们二人刚刚恢复，便动了杀机。君宝二人合力制服了班禅巴娜，众人决定先到襄阳再做商议。君宝放心不下桃花和仙儿，决定自己去洛阳城一走。小雪见君宝主意已定，便要求同去。司徒空告诉君宝到了洛阳城可以找丐帮弟子打探桃花等人的下落。

到了洛阳城，君宝向一名丐帮弟子打探情况，丐帮弟子让君宝二人先去客栈等消息。二人刚在客店坐下，那名丐帮弟子就赶了过来。他告诉君宝桃花现在被关押在蒙古包里，仙儿的下落还没打听到。丐帮弟子走后，张君宝就急着要去救人。小雪见他主意已定，便要求君宝在夜探军营时不许随便出手。

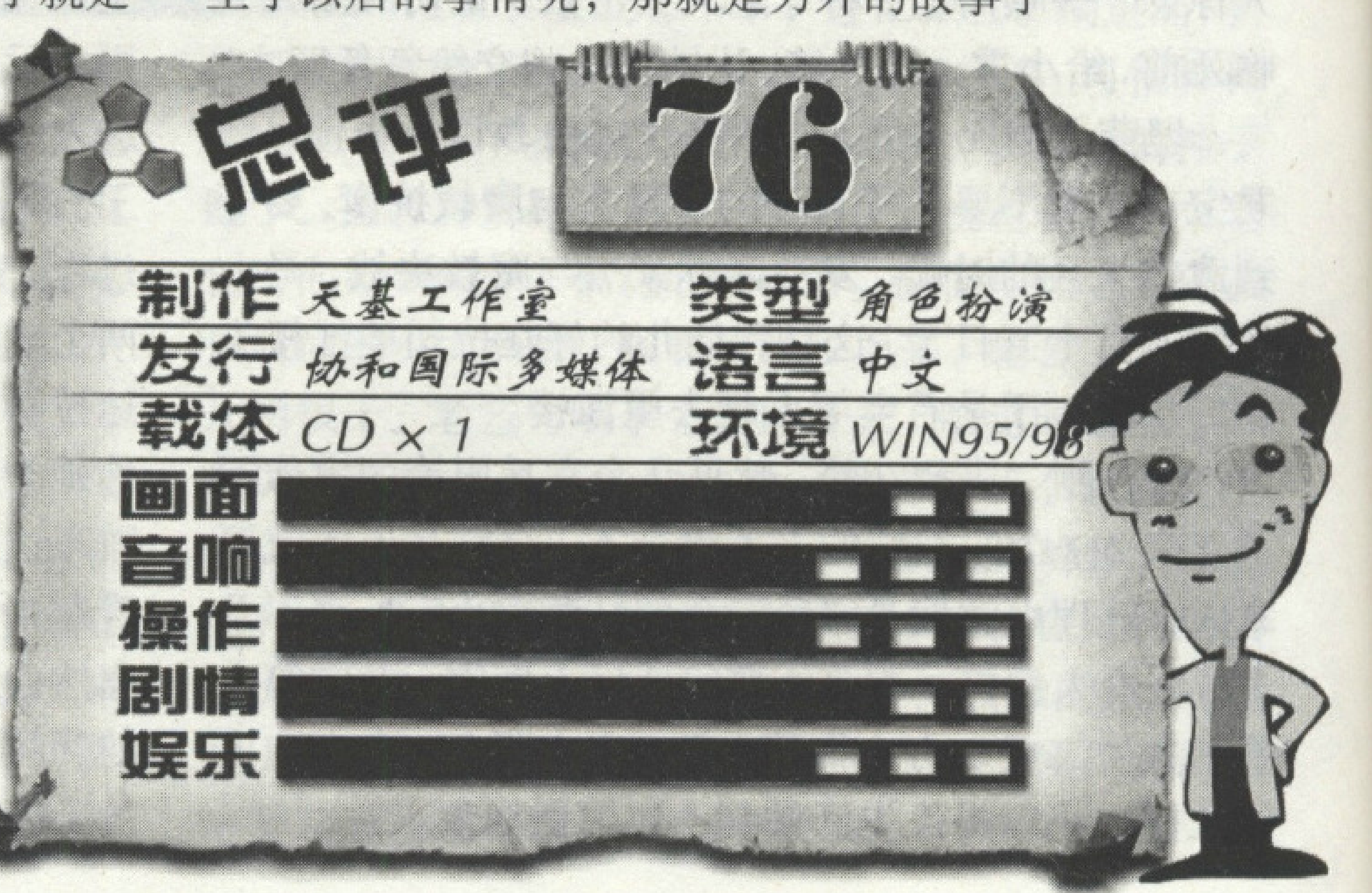
夜晚，蒙古包内一男一女正在谈话。那男子就是木华犁元帅，而那女子就是桃花。原来桃花竟然就是木华犁的妹妹。桃花一门心思都放在张君宝身上，辩论起来她哥哥说不过她。木华犁只好出门，并让门口的蒙古兵好好看门。木华犁刚走，慕容小雪就走过来。原来那蒙古兵是张君宝扮的。君宝让小雪在外面看门，自己走进去。桃花见张君宝，忙喊着要他带她离开这里。君宝向桃花打听仙儿的消息，桃花说仙儿的身份好像挺神秘，所以被紫微真君给关起来了。君宝正准备让慕容小雪过来商量一下，外面来了几个蒙古兵。木华犁带着士兵进门见到张君宝等人，二话不说便要过来抓人，于是双方又打了起来。打来打去，张君宝打赢了木华犁。桃花求木华犁放过君宝等人，并说自己已经是张君宝的人了。木华犁见妹妹可怜的模样，心中不忍，放张君宝三人出去。刚走到门口，就碰见紫微真君迎面而来。这家伙没安好心，突然出手将桃花打死。木华犁大喝紫微真君，紫微真君拂袖而去。悲痛欲绝的张君宝抱着桃花的尸体冲了出去。

在桃花的尸体上撒满了鲜花，张君宝用一叶竹排将她放入江中，看着她顺江飘走。小雪看着心如乱麻的张君宝，建议她还是先回襄阳城。在襄阳城外，君宝等人发现城已经被蒙古人攻破了。两人正打算混人城内寻找各个武林中人，却见从城里跑出一人，却是沈浪。后面紧追不舍的是齐尔哈朗。君宝出手相救，打败了齐尔哈朗，而后大家来到山顶的道观。张君宝问起仙儿的情况，谁知道等来的却是仙儿被害的噩报。原来仙儿的真正身份是南宋的长乐公主。在张君宝去洛阳不久后，南宋叛将吕温侯压着仙儿到襄阳城下要襄阳军停止抵抗。仙儿为了不让吕温侯阴谋得逞，咬舌自尽。襄阳军正准备迎战敌兵，却得到了南宋投降的消息。军中士气大落，襄阳终于被占领。罗延昭将军城破自刎，其他英雄现在被关在城内的太守府内。

司徒空等英雄本想与襄阳城共存亡，但想到为今后作打算，大家终于束手被擒。司徒空告诉沈浪一定要找到张君宝以对抗紫微真君。张君宝一听之下，怒从心头起，决定去太守府和紫微真君决一雌雄。大家准备了一番，下山去襄阳城准备营救江湖英雄。

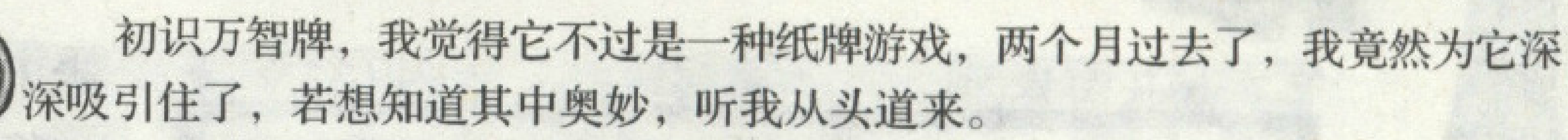
来到襄阳城外，张君宝等人杀开一条血路进入城中，然而整个襄阳城已经空无一人了。君宝等人赶到太守府内，那紫微老怪正在正厅里等着呢。开打！

结果了紫微老怪，一切都结束了。被解救的各位英雄将张君宝推选为新的武林盟主，共举抗敌大旗。至于以后的事情呢，那就是另外的故事了……



总评	76
制作	天基工作室
类型	角色扮演
发行	协和国际多媒体
语言	中文
载体	CD × 1
环境	WIN95/98
画面	
音响	
操作	
剧情	
娱乐	

我为什么对  如此痴迷



初识万智牌，我觉得它不过是一种纸牌游戏，两个月过去了，我竟然为它深深吸引住了，若想知道其中奥妙，听我从头道来。

万智牌很好学

初学时大概15分钟就可以学会，从初级版的博图和博图三国志开始，练习一下就可以逐步进入高级版的学习。

带你进入神秘的多明尼亚世界

万智牌引人入胜的是它的背景故事，伴有系列小说发表：

万智牌所在的世界叫做多明尼亚的多元宇宙。那是一个充满奇迹的地方，包括了成千上万不断变幻的次元时空，承载着数不清的世界。它们之间的连结通道存在时间短暂又容易消失，想在各时空之间旅行近乎不可能。

然而在多明尼亚宇宙中，有少数人拥有进行这样的旅行的能力与天赋。这些人被人们统称为“旅法师”。旅法师不仅可在多元宇宙中穿梭自如，并且能由其它的时空中抽取法术力和召唤生物。在多元宇宙中，他们的存在被认为是神。



多明尼亚是一个特殊的世界，时空之间持续存在着安定的连结通道。这是一个法术力来源充沛的世界，大量强大的生物随时等待召唤。许多传说中的法术师与武士们就在此地，挣扎着要改变他们的世界。他们的故事活生生在此上演，这些故事也许只是他们个人的生活，却像大帝国的兴衰一般确实地改变了历史。

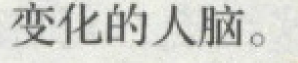
万智牌的画面非常酷

这些充满神秘色彩的神话故事均被世界著名画家活生生地展现在万智牌的牌面上，一方面是一种艺术欣赏，另一方面让你沉浸在故事中，你会觉得自己就是神或女神，掌握着自己和世界的命运。



万智牌真的想赢并不容易

万智牌有6种颜色的牌，各种颜色之间相生相克，既排斥又补充，地牌从大地汲取得法术力，召唤各种各样不同的生物和咒语，以和对手较量，几千张牌的不同组合和搭配，要求缜密地思考，逻辑地判断，清晰地策略，耐心地等待，敏捷的攻击。要知道你的对手不再是已经设计好程序的机器，而是时刻在变化的人脑。



如果你想得到更多信息，请查询：新浪网：http://games.sina.com/magic/ 和网易http://www.netease.com/game/magic/。

交了许多投缘朋友

我想面对志同道合的朋友，活生生的人。玩万智牌也许大家都不用说太多话，只要大家玩一把，便会会心一笑，大家就成好朋友。但愿朋友教朋友，好东西大家分享，如果你想学牌，这里是我知道的电话：你可以得到免费教牌服务，北京：65263360，68340925，上海：63787901，天津：23263508，成都：5442982，杭州：8079935，厦门：5090754，好多朋友在等你。

收集保值，增加个人宝藏

万智牌每两年就更新版本，绝版不再印刷，再加上万智牌中分：闪卡，金卡，银卡，和普通卡，发行量均有不同，个别5年前的牌，单卡价值已超过一千美金。就象邮票一样，不过万智牌的增值速度很惊人，也许用两年前的一张牌就可换一大堆新出的牌。

万智牌真的很好玩！很有趣，闲暇时捧着我的牌夹，便觉得他们真是帅呆了，常有朋友指着一张牌说，我就是“盖亚之子”，我就是“西瓦巨龙”，我便说：我就是万智牌！我喜欢那种击败对手的感觉！我也喜欢失败后重获胜利的感觉，失败了好多次，我都爬起来了，现在我干什么都充满信心。

一直寻找一种真正属于自己的东西，现在我找到了。万智牌让我长大了很多。

我喜欢多明尼亚，那是令人神往的地方……





Rilon的话着实吓了我一跳，我几乎从座位上跳起来。但我突然想到在这块充满危险的大陆上，结拜兄弟也是很正常的。不但可以互相照应，共同抵御来自外界攻击，也可以一同分享胜利的喜悦，找到家的感觉。“呵呵，对不起。我想这的确是个让人意外的消息，我的意思是你们两个是如此的亲密无间，就算是结拜兄弟，相互间的感情也已经不次于亲生兄弟了。”我向Rilon解释着，脑海中浮现出往日的情景：常常是我还没有起床，就已听到楼下院子里两人互相对打练功的声音。他们会及时指出对方的不足，也会夸奖对方技能有了进步……

Rilon听了我的话，苦笑着说：“你和大家的理解都是一样的……”“大家？”我有些糊涂了。的确，两兄弟的异常反应已经让我变得不知所措。虽然我坚信他们的背景不是罪犯、不是PK，但我也好像落入迷雾之中……一下子不敢确定面前的人还是不是我认识的Rilon。他这句话显然是在说我和其他所有人一样，了解的只是表面的事情。不行，我受不了了。“哦，听我说，Rilon。”我摇着头，挥舞着手势要求Rilon给予合理的解释。“从头来，好吗？从头来。一切从头开始说，我实在不习惯这样不明不白的。”他看着我点了点头，站起身来。“Queen，我领你去一个地方”，不容分说，他一把拉住我的手，带我走到了大门外。他关好门，看了看四周。走到门口前的空地上，将双手举过头顶，喃喃地念出一串咒语……一道兰色的弧状光芒出现了，Rilon指着这道月门示意我同他一起进去。

虽然我经常听人说起月门，一道可以方便地跨越空间的门，可我还是第一次真正见到。兰色的光芒很刺眼，让我在踏进去的时候不自觉地闭上眼睛以躲避那刺眼的光线。在“呼”的一声过后，就听不到任何声音，好像时间停止了一样。当我睁开眼睛时，发现自己来到了一座桥前，前面Rilon已经走上了桥，我赶快跟紧他。这座木桥上班驳的痕迹好像要告诉人们，这里曾经发生过一场规模不小的战斗。桥的另一边是一个岛屿，岛不大，不用过桥就能看到整个岛的状况。我们沿着树林中的一条小路默默地向前走着，因为事情的变化，使我也稀里糊涂的，脑子乱极了，各种以前曾经见过的情景和别人说过的话在我脑海中晃来晃去。是偶然的机会我认识了他们兄弟俩，又是偶然的机会我和他们住到了一起，当我自己偷偷练习魔法的时候，又引发了兄弟俩奇怪的言语，继而Rilon又什么也不解释就带我来到了这个奇怪的地方……

“Queen，到了。”听见Rilon的话，我抬头望去。……这是一片空地，四周的树木似乎被整齐地修剪过，但靠近空地的树枝明显有烧过的痕迹。空地上满是木头燃烧后遗留下的焦木屑和许多黑乎乎不知道是什么的残渣。“这里是？”我问Rilon。其实我心里已经多半猜出这里是什么地方了，但我还是更希望由他来证实我的猜想。只见Rilon向前走了几步，看着地上的灰烬，低声说：“就是这里……我们曾经的家。”曾经的家？和谁？我越来越糊涂了。可在这样一个环境下，我总不可能一步上前，拽住Rilon大喊一声：“喂，说说清楚！”。其实，在以前，我经常对ZHW那样做的，我真的不是一个淑女啊。我会的东西不多，除了缝纫顶多就会个钓鱼加少量的烹调，可多数人以此就判断我的性格也一定是那种贤惠的、温柔的、可人的……这简直是个误会。话是这么说，可在这种近似尴尬的场面中，我应该少言语。Rilon穿过了这片废墟，来到湖边的一条腐朽的木桩旁坐了下来。这条木桩长度刚刚好，于是我挨着Rilon，和他一样面朝湖水坐了下来。“Rilon，到底有什么事情？”我问他。“咳……”Rilon把头从环绕的手臂中抬起来，叹了口气。“你还记得我们是怎么认识的吗？”“怎么认识？……当然，我当然记得！”我不会忘记那次戏剧性的场面。嘈杂的环境，拥挤的人群，喧闹的声音，这些情景早已在我脑海中留下了深深的印记。“其实，我早就注意到你了……”Rilon接着说。当然，也许是我自作多情，也许他是想说早就注意到我，早就想来挑衅……多么奇怪的想法啊。想到这里，我不免轻轻一笑。“有什么可笑的吗？”Rilon察觉出我的笑

意，似乎紧张起来。“哦？我……没有啊。你继续说，继续说。”“我和ZHW是老相识，有时候会一起去杀龙杀怪物。战斗之后，扛着战利品往回走的路上，我们通常是用聊天来打发时间的。”Rilon的眼睛注视湖中上下跳跃着的小鱼儿。“他常常提起你。讲过你和Zinnia在一起的事情，也讲过你的厨艺……说起厨艺，我和Gamond还没来得及有机会品尝你的手艺呢！”Rilon露出难得的笑容。我浅浅地笑了笑，继续听他讲。“我必须承认自己通过ZHW的描述，渐渐地开始对你产生兴趣，我想认识你。因此我让ZHW帮我个忙，让他把你约到那次美食公会的成立Party去，从而给我一个与你接近的机会。”天，怪不得那次ZHW那么积极，非要让我去参加那次聚会，我心里暗想。“后来的意外使我萌发了邀请你来我家休养的念头，我想利用这个机会，让我们熟识。让我来照顾你，让你接受我……”咳，这个时候我真的是不知道怎么办才好。我从来没有想过这些事情啊！我不得不从树桩上站起来，面朝湖水，向前走了几步，我不想看见Rilon的样子，觉得那会很尴尬，我不知道该如何面对这个问题。“不，你不用解释，你听我说完。”他看看我，“其实，事情远没有你想象的那么简单。刚才我说的，只是我心中的想法而已，可事实……”

“事实上，Rilon他有一道障碍。”突然，另一个声音出现在我的耳际。我回头一看，猛然发现Gamond正在我们身后。于此同时，Rilon也发现了Gamond。Rilon的表情立刻显得不自然起来，他也站了起来，开始四处不安地走动。而我，楞在那里。Gamond的突然出现，让我不知道下面会怎样。如果Gamond不来，也许Rilon会把心中的话全告诉我，我可以做出解释也可以做出答复。可现在……Gamond来又意味着什么？他们是兄弟，他们知道彼此的全部事情。还是那句话，我什么都不能做，什么也都不能说，我只能等，等着时间慢慢过去，等着下一场戏的开幕。

Rilon走开了，只剩下Gamond和我在一起。Gamond用他略显忧郁的眼睛望着我，似乎也有什么话要对我说。现在轮到我紧张了，我一下子好像要成为许多事情的见证人，不知道是好事情还是坏事情……好吧，让我来打破这个僵局吧。可正当我要开口的时候，突然发现Gamond的身体开始有了变化。我看着他的脸，越看越觉得清秀起来，原来不太明显的鼻骨也耸起了一些，看上去似乎更加英俊……哦不，是俏丽。为什么用俏丽来形容？因为我发现他的头发逐渐变长变色，从原本的紫色短发，变成了现在的金黄色的披肩长发。而且他的衣服也变了，刚才明明还是一身盔甲，现在却已是典型的少女打扮，身材也显现出女性特有的线条。“G……”我不知道该怎么称呼他了，因为他的瞬间变化让我吃惊，从“他”变成了“她”，而我能做到的就是尽力地让自己平静、平静再平静，因为我想起在魔法书中见过可以易容的法术。“Gamond，你是在施展魔法吗？”我小心翼翼地问道。“呵呵，是啊。”这次的Gamond说出的话连声音也变了，很有味道的女性嗓音。“哦，Gamond，你吓坏我了。闹什么闹啊”。原来他是在施易容术，吓了我一跳……“Queen。我的确是在施展法术，而且只在与你面对的时候才施这个法术。”Gamond捋了捋自己一头金色的长发，“什么叫面对我的时候变身？我不懂。”一波未平，一波又起。刚才Rilon说的半截话就够吊人胃口的了，现在Gamond来了个当面变身，把我吓一跳不说，又来和我讲这种悬而又悬的话。“来，我们边走边说。”看来，他们兄弟俩都不习惯在一个地方站着说话。离开湖边，我们又走回了废墟旁边。看着废墟，Gamond终于开始将一切都告诉了我。

“你认为网络会改变一个人吗？”Gamond突然问出的问题让我楞了一下。网络？改变？说真的，几个月来，有没有人和我提起过网络，我已经没有印象了。整日沉浸在Britiania大陆上，沉浸在中世纪复古生活中，我已经忘记自己还是在网络上了。现在Gamond提出这个问题，让我一下子似乎又掉回了现实中。“呃……这个我还没有仔细地想过……”我尽力让自己的回答显得简洁而不失措。“在现实中，我和Rilon是……非常好的朋友，非常好的。”Gamond若有所思地讲着。“我们在一起，有过非常快乐、开心、美好的时光。我们有共同语言，我们对事物的观感十分相似，我们都非常庆幸自己能够认识对方。”我很仔细地听着Gamond的话，因为我似乎已经从中听出些什么。“我们愿意分享对方的快乐，愿意分担彼此的忧



愁。一时的麻烦或障碍，都不会影响到我们对未来的信心……”我看着Gamond，似乎她天生就应该是个女性，因为她说话的语气和身体的动作和她的神态甚至和现在忧郁的眼神都是那么相配。一个有着金色长发的姑娘，低着头，一边向别人诉说着心中的故事，一边用脚轻轻地踢着土地上的小石子。这样一个情景，或许谁见了都会产生出几丝怜悯的心情。“你知道我们是什么吗？”我明白Gamond话里的意思，她在等待着确认我的想法。“你——是Rilon现实生活中的女朋友。”虽然听上去我回答得很肯定，但我还是有些底气不足，这样一个惊人的结论可不是好说出口的。我歪着脑袋看着他，哦不，应该是她，因为刹那间，我明白了Gamond最开始和我说的那句话，“只在你面前变身……”她根本就是个女的！

她笑了笑，“Queen果然是Queen，这么快就发现了这个秘密”。咳，这不是寒碜我么，到现在我这个笨脑袋才发现个中奥妙，还夸我呢……不过话又说回来了，照Gamond这么个隐藏法，谁能发现啊！我心里嘀咕着。不过，为了不至于让自己显得太无礼，我向“初次”相识的Gamond行了个礼。待我站起来后，Gamond牵着我的手试图走到那片废墟上，踩过脚下焦黑的灰烬，我们走到了类似房屋地基的平台上。Gamond示意我和她一起坐下，Gamond又继续开始了她和他的故事。

“那种让人向往的日子没有持续很长时间，因为另一个的出现……”“另一个？”我不解地问。难道是……？“对，因为他结识了……网络。”虽然我还不知道具体是因为什么，但听到这句话后，我脑海中首先反应出的一句话就是——都是网络惹的祸。“男孩子，不可避免地会对电脑啊、网络啊产生兴趣，这也是很正常的。”“嗯，”我附和了一声。“虽然认识网络是个偶然的机会，但从此他就渐渐地变了。他不再主动邀请我出去，连我特意去见他的时候也不肯出来，因为有网络，他要上网。因此我们之间见面的次数越来越少，有多少事情我想和他一起分享，想告诉他让他也为我快乐，可我没有机会。我知道他不可能有其他的人……事实上，他只有网络了。没有了交流、没有了那种充满万千含义的眼神，我觉得……我们的线……断了。”说到这里，Gamond的声音似乎不太对劲，这时我才发现身边的她已经哭了。如果让我用哭来对付一个男孩子，也许我会，可如果身边有一个女孩子在哭，我就会变得像男孩子一样无措，我不知道应该怎样去安慰她。我能做的，只有从包里拿出手帕，那还是Zinnia在除夕的时候送给我的新年礼物，把手帕递给Gamond，“Gamond，别哭。有些事情以后你就会明白的……”明白什么？咳，其实我心里也糊涂着呢！不过，似乎这么一句模棱两可的话放在这里倒蛮好使，因为Gamond居然止住了哭泣。

她抬起头，望着我说，“Queen，我想改啊！我无数次地问自己，是不是我哪里做得不对，是不是我太依赖他了……我真的希望能从自己的身上找到原因，因为我不想和他就这样结束，我们曾经是……”“好好，我明白你的意思，Gamond”，一看她的语气不对，我真怕她又要哭一次。遇到这种事，不论是谁都会很痛心的。我能想象到那种感觉，虽然我还没有经历过……我最好不要经历这种事。这种事大概就好像爬山一样，眼看着山顶在那里，但你就是爬不上去，不是你的技术不行，也不是你的器材不行，可能是体力不支，也可能是山真的太陡峭，它根本就不想让你爬上去。停了一会儿，Gamond继续讲了起来。“于是我请人帮我买了台电脑，请人教会我网络。我想偷偷地走进网络，给他一个惊喜。其实，我也是想知道，到底网络里面有什么，那么吸引他。也许时代变了，依靠曾经的那点儿交流我们已经无法有更多的共同语言了，我想，了解了网络的奥秘，他或许就又可以和我重新开始，而且这样的开始，我们会有着崭新的世界，因为我找到了他喜欢的东西，我可以和他聊他感兴趣的东西！”Gamond一副渴求的样子大声说着。我想，她大概很久没有和别人说起这些了，甚至可能从来没有说过。这样充满哀怨的话埋藏在心中，心中的那片本来充满希望和憧憬的天空大概变成灰色了。如果这事发生在我身上，我想我一定憋不了这么久，像我这样直爽的人，肯定早去找自己的朋友一吐苦水了。像Gamond这样不但忍住不和周围的人倾诉，而且还试图去挽救、试图接触Rilon的“新世界”，实在是让我自愧弗如，我觉得生活中的Gamond也一定是个坚强的女孩。

大概Gamond感觉到我对她的同情，她抹了抹眼

泪，重新定了定神。“后来我才知道，原来他在玩《网络创世纪》这个游戏，于是我也跟了进来。这的确很有意思，尤其是当我发现这里面是如此贴近生活，虽然背景是在中世纪。看过几对在Britiania大陆上成婚的幸福伴侣之后，我也萌发了和Rilon在这里有个家的想法。当然，当我出现在Rilon面前时，他十分惊讶。我本以为这会是一个好的开始，可谁知道事情并不是我想象的那样。我苦练魔法，希望能攒下点儿钱，给我和他在这里买一幢房子。”说到这里，她冲我笑了笑，这明显是苦笑。“买房子为了和心爱的人在一起，这似乎应该是男孩做的事情吧？可惜对我来说不是，这是我在做的事情。”

我能感觉到她的无可奈何，这真是一种说不出的感觉，让人觉得有点儿酸酸的。抬头仰望天空，在这样晴朗的夜空下，却有一个人讲着伤心的故事。“唉……”我不免叹了一口气。稍稍侧过身，就能看见远处的那片湖水。我知道这湖的名字叫Placid Lake，那是标注在Britiania地图上的。平静的湖，不知道是谁起的名字。表面平静的湖水下，也许蕴涵着一股不寻常的力量，它也可能会爆发，也可能因为无助而沉默。总之，一切事情不可能只像这湖水一样，简单地由风吹着，泛起一层层浅浅的水纹。

“终于，我买了房子。就盖在我们现在坐的地方。我喜欢这里，一个小岛，我希望能和他有属于我们自己的空间。可是好说歹说，Rilon却只答应和我住在一起。但我已经很满足了，于是就答应了下来。”“可你为什么要变身？”我忍不住问Gamond，因为这是我最关心的问题。“哦，这个。”她清了清有些沙哑的嗓子，“你是知道的，Britiania大陆上的女孩子不多，出现一个就会很受欢迎。而我又铁了心希望和Rilon在一起，虽然他不很情愿。而且，我也不想给他添麻烦……”我明白了，原来是怕其他人来骚扰自己，所以才出此下策，在我看来这的确是下下策了。而且用兄弟来向外界解释两人的关系，给痴心的Gamond的打击也一定不小。“一次事故，一场大火，烧掉了我全部的心血，烧没了我和他在一起的希望……”她好像正常点儿了，我听她的声音已经很镇静了。可我不太明白为什么要那么说，“这话怎么讲？……虽然他又买了城堡，但我们已经没有可能再重新开始了，因为你住了进来。”哦天，这事儿怎么绕来绕去又和我扯上联系了？我真不明白……我本来只希望在这里安静地玩上一段，过一段中世纪的生活，没有其他任何想法，现在这节外生枝的事情，已经搞乱了我整个生活。“从那个时候起，我才知道他已经找到了他在网络中的归属，他说了一切。而且最让我痛心的是，他说在他遇见你之前就已经对我没有了感觉，甚至不知道是什么原因。”什么？难道Rilon所谓的归属就是我吗？这简直是……我心里七上八下，Gamond这么直接地告诉我实情，一时让我接受不了。不过Rilon对Gamond没有结局的感情更让人惋惜。“我也曾经阻拦过他。你还记得一开始时，我对你的无礼吧？就算是在带你回家的路上，我也设法让Rilon改变主意。”她这么一说，我渐渐回忆起过去的一些细节了。

这种哀愁应该怎么表达呢？Rilon就这样几乎是无声无息地结束了对Gamond的爱。而且不是因为Rilon爱上了谁，没有原因。像是无线电的电波……消失了，Gamond再也无法从Rilon那里收到信号，像她说的，两人的线，断了。

我想，Gamond说完了她要说的话，我们都陷入了沉默……

突然，一阵匆忙的马蹄声从桥那边传来。树叶和树枝相互之间碰撞发出的响声引起了我和Gamond的注意。一个人骑着马出现在树丛中。待那人走近，我们才发现是Rilon。刚才走到一边的Rilon，不知什么时候离开了岛屿，现在骑着我的BMW出现在面前。“Hi，两位。”能听出来，Rilon试图消去自己紧张的感觉。毕竟在他面前站着的是两个有着特殊含义的女孩子。不过，他为什么要骑着BMW来呢？因为一系列的事让我变得敏感，我感觉BMW的到来一定又要带来什么新的事情。Rilon下了马，将BMW的缰绳递给我，“Queen，多和BMW呆一会儿吧。也许以后就没机会了。”“没机会了？！”伴随着诧异的神情，我和Gamond几乎是同时说出这句话。“刚才GM（网管）告诉我一个消息。”Rilon看着我们两个人。“对于过去所发生的一切，我想，愉快的或不愉快的事情，我们权当作一个回忆吧。我能说的，现在……也只有谢谢你们和我一起度过这段日子。”



我真搞不懂他到底要说什么……抚摩着BMW洁白如雪的鬃毛，突然感觉还是和它在一起最好，那时的日子一切是那么简单，哪像现在这么复杂……

"但这个消息是必须要告诉你们的，因为事实上，这个服务器现在就剩下我们三个人了！"Rilon语出惊人，把我和Gamond都说楞了。"因为最近的事情实在是太繁杂，把我们都搞昏了。以至于我们错过了GM在皇宫召开的紧急全民大会。""会上都说了些什么？"Gamond迫不及待地问。"由于一些特殊原因，我们所在的服务器不得不关闭……"服务器关闭？！这对于大多数人来说，是个多么吃惊的消息啊。我预感到也许有什么问题要出现，可万万没有想到是服务器要关闭的事情。"大部分人都已经撤走了，只有我们还在这里。所以GM刚才把我传走，告诉我这件事。""那具体什么时候关服务器呢？"其实，我还真没那么多私心，我一个人在这里生活，没有什么好挂念的，要说挂念，顶多就是BMW。"今天，一小时之后。"Rilon回答了我的问题。

一小时。平时在UO中，我还真没注意过一小时有多长。我对时间没有概念，所有事情做完就完了，没做完就一直干下去。可现在把我的UO生命截止到一小时上，我还一下子有些时间紧迫的感觉。BMW，我好久没有陪它了。牵着它，我们来到湖边。BMW当然不知道外面发生的一切，它低下头悠闲地喝着水。站在它身边的我，此时脑海中几乎是一片空白。各种突如其来的事情，都一一地发生了，就连服务器关闭这样几乎可以算是意外中的意外的事情，对我的触动也不过是刚刚那一下子。今天Gamond给我讲述了她的经历，让人觉得也许有时我们真的太依赖网络了。似乎生在上面，长在上面，对外界的事情充耳不闻，一切以网络至上。我们忽视了生活，忽视了亲情、友情和爱情，我们其实不配在虚拟的网络中生存，因为我们连起码的生活准则都没有照着做。

我回过头，Gamond和Rilon正在低声说着什么。我不知道他们在说什么，但愿最后一刻Gamond能让Rilon感觉到什么重要的东西……

我的目光又回到了波光涟漪的湖面上，也许湖面就像我们每一个人的心情，一丝微风就可以带来无限波澜……

坐在电脑前的我看到屏幕左下角跳出一段信息：还有3秒钟系统即将关闭……

我最后看了一眼刚才Gamond和Rilon在的地方，他们已经不在了，他们都已经回到了现实中，无论他们是被迫的还是自愿的，因为屏幕中跳出了最后一段信息：

THE SERVER IS DOWN……

……

（全文完）

编者按：《平静的湖》自我刊1999年11月下连载至今终于告一段落。在此期间，我们和作者都收到了大量的读者来信，反映褒贬不一。纵观全文，这个故事仿佛是在平静中开始，又在平静中收场。也许这就是我们对网络应该所持的态度，就像作者所说的，**"有时我们真的太依赖网络了。似乎生在上面，长在上面，对外界的事情充耳不闻，一切以网络至上。我们忽视了生活，忽视了亲情、友情和爱情，我们其实不配在虚拟的网络中生存，因为我们连起码的生活准则都没有照着做。"**是的，无论我们多么痴迷地投入到一个游戏中，到头来我们要面对的还是和我们紧密相关的现实。客观地说，这个故事有很大的局限性，它所展示给我们的只是网络的一个侧面，所以，它所反映的现实也不全面。只有深入的接触才会有更多地了解，作者和我们现在不知道，并不意味着以后也不知道。生活的SERVER永远都不会DOWN，所以，我们还是要走下去，一直走下去。

另外，我们的"游戏剧场"栏目也将继续下去，读者们对这个栏目还有什么好的建议，也请与我们联系，希望"游戏剧场"这个栏目能够在我们的共同促进下办得更好。下一期将奉献给大家的是由祝佳音（COMMANDO）根据《星际争霸》的背景撰写的游戏小说——《**勇往直前之千亿星辰**》，希望大家密切关注。





经过DIABLO恐怖世界的铸炼，你可能还余悸未消；可是一个曾是暗黑破坏神的仆人却想取代他的位置，成为万恶之首，你……

SIERRA STUDIOS

地狱之火
HELLFIRE

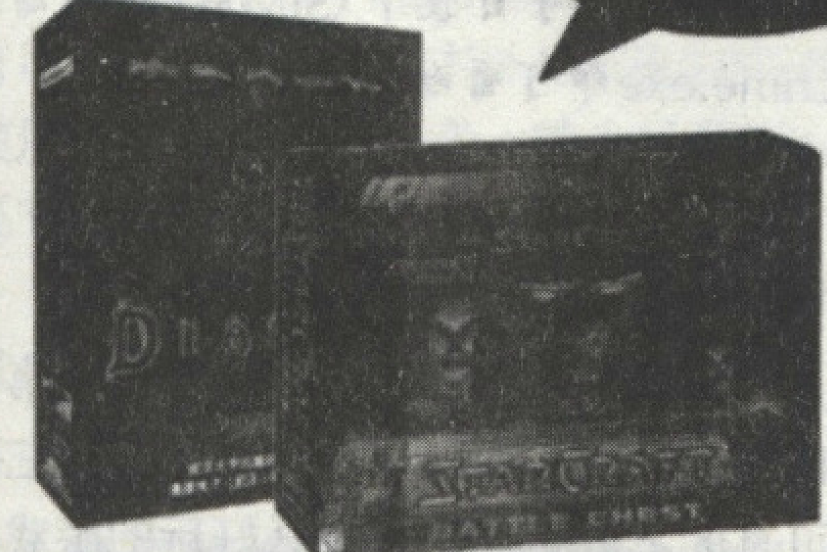




买《暗黑破坏神》或《地狱之火》可8折购买2000年7月上市的《暗黑破坏神2》



- 不光只是更新游戏级别，你还需解开新的故事之谜，去摧毁新的魔头；
- 火球弓、霹雳锤等10种新兵器将为你的武器库增加致命的杀手锏；
- 没有人知道他的名字，也没有人见过他的脸，一个新的强有力的同盟者加入了战斗；
- 5种新的魔法，可以让你创造致命的闪电墙壁或快速逃避敌人；
- 新增联机模式，让你感受多人并肩作战的刺激。



《暗黑破坏神》 50元

BLIZZARD ENTERTAINMENT

《星际争霸—世纪珍藏》 98元

奥美电子
www.aomeisoft.com

奥美电子（武汉）有限公司
TEL：（027）85836013
地址：武汉市友谊路145号
E--Mail:cheung@public.wh.hb.cn

北京分公司
TEL：（010）82612362
E--Mail:cheung@public.bta.net.cn



补丁铺

这的确是一个英雄辈出的时代，我这里所说的英雄并不是指传统意义上的那种英雄，而说的是知识时代的英雄。由于互联网的发展，给了我们这些年轻人，特别是那些眼光敏锐且具有丰富新知的年轻人一个赶超前人的机会，也就是大家俗称的“重新洗牌”。为什么掌柜的我这回一上来就跟大家侃这个话题呢？这是因为前些日子，我有幸在北大听了一个有关互联网创业的讲座，以至于感慨颇深。不知大家对于身边发生的事情是不是已经有所察觉，我发现了身边很多朋友都已经改行进了互联网公司。现在正是互联网发展的对数期阶段，一时间网络人材奇缺，在这个时候，高速发展的互联网公司只有向与其行业相近的IT公司要人材了。那些IT公司自然留不住人了，毕竟任何东东（包括工资）与网络一沾边，价钱便一路飙升。所以我感觉在传统IT业与互联网业方面有些像中国和美国的教育对比——中国花费大量财力、物力、人力对一个人材进行基础教育，而美国只需再花点钱就可以把中国培育好的高等人材请过去给自己做事了，多聪明啊！所以，我这里也斗胆奉劝那些传统IT公司一句，小心不要给别人作嫁衣。

最近可能是太关注互联网了，所以没事总在这里和大家谈这方面的事情。其实就连小铺不是也紧跟潮流上网了吗，大家还需要什么，去GAME.S800.NET看看就行了。这一回我为大家带来了《模拟人生》语言选择器、《三国志Ⅶ》爆机存档、《最终幻想Ⅷ》世界地图等好东东，大家还是随我一起入铺观瞧吧。

北京 老八

《模拟人生》语言选择器

The Sims

《模拟人生》是近期大家都比较关注和喜爱的游戏，在前几期补丁铺中掌柜的我给大家送上了很多有关它的补丁，但是最近在GAME.S800.NET的论坛中有人提出了不能选择游戏语言的问题。其实你只要改一下注册表就行了，不过为了方便大家，掌柜的我在这里还是给出这个游戏的语言选择器吧。

使用方法：直接运行子目录\THESIMS下的执行文件THESIMS.EXE，然后在面板上选择是简体中文、繁体中文还是英文（如果你自信自己的GRE水平在2400以上的话）。

《模拟人生》新增赌博机

The Sims

在《模拟人生》中娱乐是必不可少的，但游戏在这方面显然有所欠缺，娱乐设施不足且不够刺激。因此这次本掌柜就送给大家一件新玩艺儿——赌博机。

使用方法：直接运行子目录下\SIMSLOT下的执行文件slotmachine.exe即可自动完成安装。

《三国志Ⅶ》爆机存档

记得那还是“遥远”的386时代，掌柜的我第一次玩PC游戏的时候（不算majiong），玩的就是《三国志Ⅲ》，当时可真的不敢相信还有这么好玩的游戏。在经历了《三国志Ⅳ》、《三国志Ⅴ》之后，《三国志Ⅶ》携带着光荣的新技术、新系统与新理念，终于和我们这些着迷于《三国志》的玩家们见面了。光看到“Ⅶ”这个数字，就已经能够说明这个游戏的实力了，要知道，如果什么游戏能够出到Ⅶ代，那就一定会有其独到之处。在《三国志Ⅶ》中，可以说游戏把玩家的自由度发挥到了极点，不再局限于只能扮演君主这个角色，而是可以选择乱世中的一名武将、军师

或君主。当然，不同的角色有不同的经历与事件，所做的工作也不同。玩家更可以自立门户，完成一统江山的霸业。这里就是本游戏的爆机存档，给心急的玩家提前品尝一下成功的果实。

使用方法：将子目录\SANSAV下的文件拷贝到《三国志Ⅶ》的游戏目录下，然后在游戏中取档即可。

《最终幻想Ⅷ》世界地图

Final Fantasy Ⅷ

虽然《最终幻想Ⅷ》是从PS上移植的作品，但凭借着其出色的情节、图像和操作性，仍然受到了广大电脑玩家的关注（至少对于掌柜的我来说就是如此）。最近身边很多朋友都告诉我已经把这五张盘的游戏打穿了，不过众位玩家都打穿了吗？也不知道前些日子为大家提供的修改器和无敌存档有没有用上。有人来信告诉我，好像有了修改器还是打不过去，原因是地图记不下来，这位仁兄的水平可真是有些&*#@&……不过想想也是，在玩《最终幻想Ⅷ》的时候，地图确实是对游戏很有帮助的东西，因此掌柜的我特地为这位玩家找来了《最终幻想Ⅷ》的世界地图。

使用方法：直接观看子目录\FF8MAP下的图形文件map1.jpg和map2.jpg即可。

《星际争霸》联线对战地图

Starcraft

这是几幅很不错的《星际争霸》联线地图，其中有属于"守口"型支持8人作战的WellGreat地图；有使用性不强但很有创意，较为另类的BabyCome地图，还有金钱满天飞的Money地图。

使用方法：直接将子目录\SCMAP下的所有文件拷贝到《星际争霸》的MAP目录中即可。

《极品飞车——保时捷之旅》金钱修改器

Need For Speed: Porsche Unleashed

如果说《极品飞车——孤注一掷》更像是《极品飞车——闪电追踪》的一个改进版，那么《极品飞车——保时捷之旅》则是一个货真价实的续集，不管游戏方式、图象效果，还是汽车模拟引擎，都是全新制作。而它与以前作品的最大不同则在于你能使用的汽车只剩下一个品牌，就是"宝时捷"。不过这并不意味着可使用的赛车数目有所减少，在《保时捷之旅》里你可以选择历史上所有的宝时捷牌汽车，从1948年第一辆356流浪者到最先进的speedy 959，以及尚未正式销售的996 Turbo。不过玩家要想买得起这些昂贵的小车，没有一笔雄厚的资金是不行的，还好掌柜的我找到了这个好东东，现在大家可以用它把自己的金钱改成100万了。

使用方法：直接运行子目录\NFS5T下的执行文件Nfs5t.exe，然后进入游戏，在游戏中按下Shift+F12，你就可以变成百万富翁了。

《篮球2000》球员升级补丁

NBA Live 2000 V3.08

乔丹回来了，为EA赢得了丰厚的利润。本掌柜也再次出现了，但不是给大家送钱来了，而是带来了NBA Live 2000 V3.08版的球员升级补丁。这个东东对NBA中的球员数值做了相应的调整。

使用方法：将子目录\NBA2000下的所有文件拷贝到游戏所在目录下，然后运行Install.bat就行了。

《世界足球经理2000》5.31补丁

Football World Manager 2000

这个V5.31的补丁是今年3月发布的，修正了游戏中的几个不足之处。

使用方法：将子目录\FWM2000下的文件Worldman.exe拷贝到游戏目录下即可。

《失落的永恒》无敌存档

Planscape: Torment

Interplay一直以来都为玩家们带来很棒的RPG，像《异尘余生》和《博德之门》，这些都是RPG游戏中的经典，而最近Interplay又有了一个大的动作，就是推出了《龙与地下城》系列游戏中的一款新作——《失落的永恒》，据说"大众软件系列攻略本"还将专门为它出一个专辑，不知这回玩家们又要有多少个不眠之夜了，这里先带给各位一个无敌存档。

使用方法：将子目录\TORMENT下的所有文件拷贝到游戏SAVE目录中任意一个文件夹中，覆盖原来文件即可。

秘技屋

上海 天骄创作室：雷鸣

春秋英雄传

首先在游戏目录中新建文本文件20000103.txt，然后在游戏中按下以下键开启秘技：

G：HP不减
U：升级
M：所有资源加满（999999）
R：地图全开
V：胜利（请先将剧情道具移除）
D：失败

以下热键需先按F12键开启：

Q：学会所有法术（中级）
A：学会所有法术（高级）
F1-F5：呼出NPC界面

请注意，在游戏中使用G、M、V有时会导致游戏部分情节逻辑错误，以及部分剧情无法进行！另外，如果使用学会所有法术的秘技，会使游戏的乐趣和每个主角的差异大大减弱。而且会被评价为“懒人”哦！

拉力冠军赛2000
RALLY CHAMPIONSHIP 2000

在Player 4名字栏位输入下列字符串可获得相应的秘技功能：

world class：赢得A8所有冠军赛
turbo challenge：在单人赛及计时赛可使用A8的车辆
max power：得到Citroen WRC车种
throw me a bone：得到Citroen Saxo WRC车种
give me time：增加维修时间（在维修画面按T键增加1分钟）
group b：隐藏车辆
mooserati：隐藏车辆
lambaaghini：隐藏车辆
spud car：隐藏车辆
precious things：隐藏车辆
furry dice：隐藏车辆
mf hotback：隐藏车辆
tree hugger：隐藏车辆
arcade unlimited：在Arcade模式能量全满
arcade action：在Arcade模式得到惊喜

疯狂小旅鼠Ⅱ——部族
Lemmings Ⅱ：Tribes

在主菜单点击左上角，然后按顺时针方向依次点击另外三个角便可任意选关。下面是所有关卡密码：

02 – NASTALIK
03 – PADUASOY
04 – BRELOQUE
05 – OCHIDORE
06 – CECROPIA
07 – KABELJOU
08 – DOUMPALM
09 – HABANERA
10 – PARERGON

劲爆极限滑雪
Supreme Snowboarding

一、在游戏中输入以下字符串以得到相应的秘技功能：

siipiveikkoliitelee：打开硬件轨迹
hiihtoope：打开新的附文(指南)
imhotepmaailmojentuhoaja：Debug 模式(按E键)
seivaavideograbbi：照一张相

二、得到所有的关卡：首先把“Available_Levels.txt”文件作备份，然后用任何的编辑工具打开原始文件并作如下的修改：

```
{
"Easy", 1,
"Medium", 1,
"Hard", 1
}
```

保存并退出，把另一个文件 Defaults.txt作备份。用任何的编辑工具打开原始文件并作如下的修改：

available_tracks = 3;
to
available_tracks = 7;

鹿鼎记Ⅱ

在北京城的旧书摊买三本书只要56元，拿去卖一本可卖50元；拿去染房染色,一本可卖100元；拿给算命先生题字,做成四十二章经的伪书,一本可卖500元

（染色和题字都不用钱）。

时空任务

HYPE：The Time Quest

在游戏中直接输入下列字符串以得到相应的秘技功能：

HYPE：生命值全满
DRUIDE：魔法值全满
GORK：防御值全满
GLITTERGOLD：获得金钱
LITTLETROLL：生命值再生，每次一点
LITTLEGOGOUD：魔法值再生，每次一点
OUIOUI：加十支蓝箭
NONNON：加十支红箭
GROLO：在每个道具栏加进红蓝箭各十支
HOUDINI：无限箭
HERMETIK：无限魔法
TOUTUNDEFI：破坏HYPE的盔甲
POULETFRIT：在道具栏加进Speed Boot
THEREYOUGO：所有魔法
WONDERFUL：跑得超级快
END02：在战斗开始前打
Barnak：一下可立即杀死它
THUNDERGOD：隐形

塞多

Thandor

在游戏过程中按下回车键并输入以下字符串：Oh grosser Thomas，，erl?se mich！再次按下回车键并输入以下字符串可获得相应的秘技效果：

TRG+ALT+V 地图全亮
STRG+ALT+Z 建造加快
STRG+ALT+E 1000 能量
STRG+ALT+X 1000 Xenit

热舞2000

叫出隐藏模式的方法：用文本编辑工具打开游戏目录中sam.h的档案，找到下列段落：

ms_bExtraModelsShowed=0
ms_blastExtraModelsShowed=0
ms_bjamModelsShowed=0
ms_bLastJamModelsShowed=0

把所有 = 0改成 = 1再存档后进入游戏，就可以唤出游戏的隐藏模式了。

轩辕剑Ⅲ（UPDATE）

一、游戏中，使魔晶的数量为2，注意只能为2，然后全部使用掉，全体的命、灵、体的值会增加到原来的两倍。而在使用时你最好位于移动岛的古堡里（通过李靖的仙术可以到任何地方）。如果你到魔界商店，一次买两个魔晶，然后使用，这样反复几次……

二、如何从超级商人萨尔达那购得宝物：

Hi，你好，我是旅游商人萨尔达，你们将在长安西市遇到我。我喜欢诚实善良的玩家，如果你在前面的旅途中做了以下几件好事，达到我的要求，我会很高兴和你交个朋友，同时卖给你一些神奇的东西。怎么样？听我说吗？

1.买中国剑，并且你不能卖掉它，也不能开封为鱼肠。

2.帮阿里看家，不许偷东西，完成后请拿最左边的圣皇盔。

3.先给森林里的祖旺吃个药，再去救辜露公主，一定让他们团聚。

4.和叶塔聊一会儿，但他父亲想来扁你……唉，把他从壶里救回来吧。

5.在巴格达帮人找把弯刀。

6.去天山路上，到石国和宇文大地一家人说话。

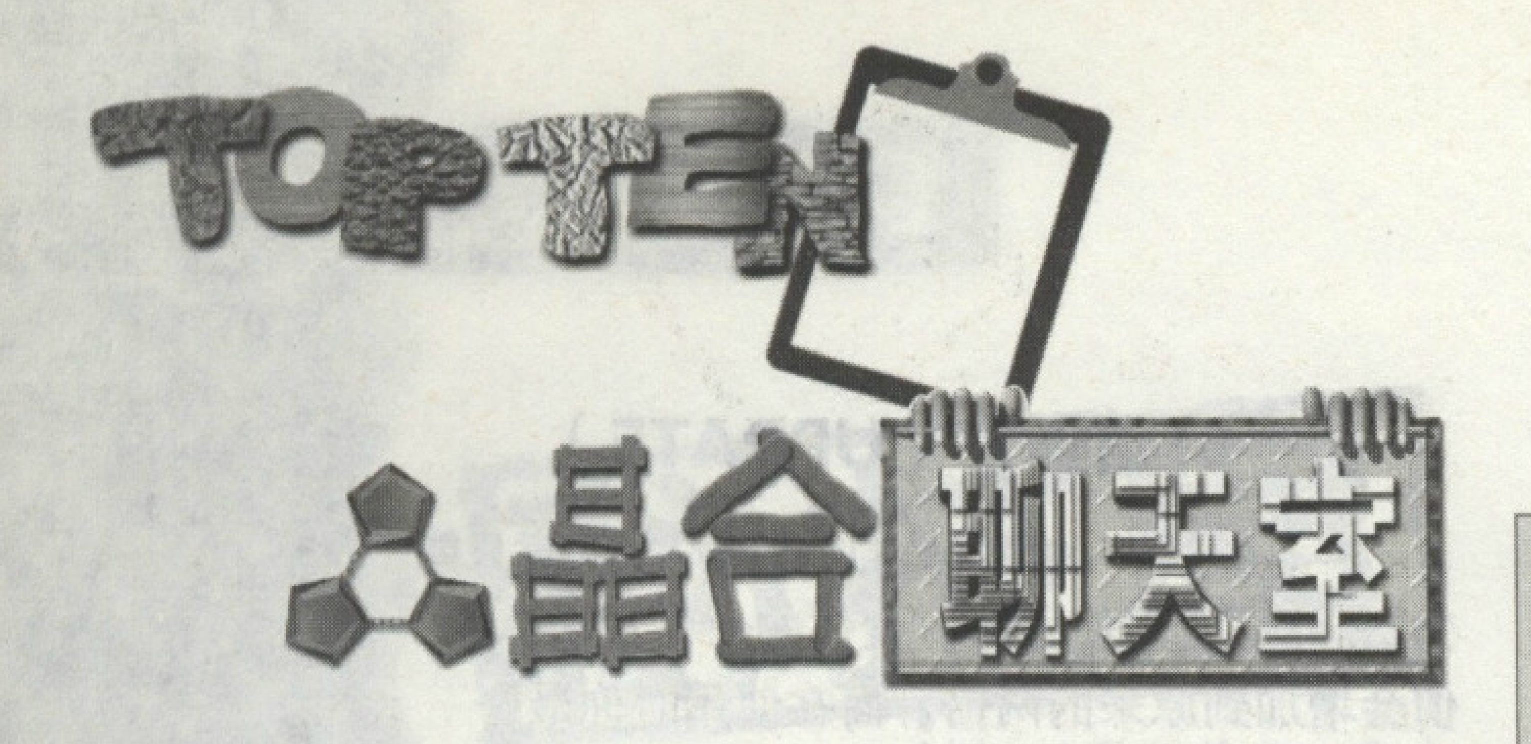
7.见轩辕剑仙之前要和天山道士杨通幽聊聊。

8.回到现实了吧？再和杨通幽说话，他预言大唐将有兵变。

9.这个很重要！要再回石国，见到了新婚的宇文天夫妇，原来，他们的儿子宇文答滴的名字是你给起的啊。

好了，没完成我的条件之前不要和我说话，我可是脾气很怪的啊！我的货全是上好的灵药，加各种属性上限的，价钱嘛，很公道，从200到2000不等，准备好银子再来！注意，我的东西只卖一次，以后就不卖了啊，安史之乱后我就要回家休息了，你可就见不到我了。真累，我要睡了，呼……呼……

E-MAIL: tianjiao@163.net
web:http://www.tianjiao.net



今天愚人节，上午阿飞被一伙兄弟折腾得够呛。屋漏偏逢连阴雨，下午又不断有线上朋友报喜唤忧，有人说你马上要涨工资，有人说已经给你硬盘上放了毒，搅得阿飞晕头转向，只好躲进晶合聊天室的一个角落里避难。

刚安置好身子，就听一个叫**傻小子**的正在高谈阔论：……先哲有言："散文就是和友人松散的聊天，就是思想的散步，就是自由，就是散漫的文体。"既然是"松散的聊天"，那我们就不要定什么条条框框；既然是"思想的散步"，那么死气沉沉是不好的。想想我们为什么会来到这里相聚，因为我们志同道合。现在流行休闲，那么我们这些玩家就聊聊游戏，岂非快哉？休闲够了，再工作起来更有劲儿，何乐而不为呢？

再说点正经的，每种杂志都有自己的"领域"。天下之大什么样的人都有，所以口味也不一样。如果要满足每一个人的口味，那么2000年的《大众软件》应有60亿页。相应的杂志就要该名为《大众》。编辑们也是人，不是机器。他们没日没夜不辞辛苦地工作，我要说他们才是成功的人，看看每一本《大众软件》吧，它便是最好的见证！

说了半天，就最后几句还和阿飞比较志同道合。

这时，又冒出一个**广东的枫**，哭诉道：小弟乃一电脑狂人。某日班上政治测验，因平时把大好青春浪费在电脑上，故临阵手脚大乱，卷子一片空白，大急。忽地发现死党之卷满满一大片，但时间所剩无几，抄也来不及了，一时冲动，大吼："快把答案复制下来，粘贴到我卷子上。"满堂皆惊。死党吐血而亡，监考怒目而视。苦也！当时顿悟一真理：玩电脑也会走火入魔。

阿飞听得好笑，正待要走，却被**天津的付辛**抓住：2000年《大众软件》改版了，看着厚厚的杂志，俺心里甭提多高兴了。还增加了许多新栏目，我都很喜欢。不过我还想提出一点建议：1，改版后的确进步不少，但广告太多了，而且游戏方面的文章过多，纯技术性的文章过少，我不得不再订一份《计算机文摘》；2，贵刊的装机指南我很喜欢，能不能做一个《家用软件装机大餐》的文章，将最适合家庭的软件分类汇总，选其精华，给装机者一点建议，最好刻成光盘。

啊，朋友，我们的广告并不多，因为它不占你的页码啊！游戏方面……你这么说，很多读者不会同意哦，他们还嫌少呢！至于装机，这是每个使用电脑的家庭都非常关心的。我们5月马上就要推出的2000年增刊《PC天书2000》，内容很丰富，一定适合你。好了，天黑了，我该出去了，藏了这么久，也该去黑黑别人。嘿嘿，拜！

连载（接上期）

大众软件恩仇记

陆冰秀工作室 苍茫 T恤

阿古躺在床上，不禁又想起还是儿时，父亲老古给自己讲述的一件奇事：

那时老古还年轻，经商走过北边一处繁华集市，在集内住宿。半夜，只听人声鼎沸，一股势力很大的盗匪冲进集市，抢掠洗劫。老古和百姓一起拼死往集外逃。刚走到郊外不远，迎面走来一个青年人，左手提着一个长包袱，右手携着一个小孩，正准备往集市里走去。他见人们哭喊着，仓皇失措，于是拽住老古问："大哥，前面集子里出了什么事？"

老古和一个住店的商人边喘气边说："强盗在集子里肆虐呢！"

青年人眼睛闪了一闪："强盗？"随即笑了："不要紧，帮我照看着孩子，我去灭了他们。"老古和商人惊讶地说："年轻人，你不是没睡醒吧？这伙盗匪有好几千人呢！而且人人都穷凶极恶，这不，逃出来的就只有我们这些人。再说，你有什么本事？"

青年人不再作声，拍拍小孩的头，把他推给老古，随即双手抓住包袱，一把将包袱布抖开。即使是黑夜中，老古和逃难众人也能清晰地看见什么东西一亮，接着只觉得一股凛冽的寒气直迫过来。青年人脸上坚毅之色越发浓重，手里的东西立时寒芒大炽！直照得老古等人睁不开眼。寒芒又是一闪，只见一个淡青的大光球卷起一阵长风，向集市滚去。

集市里的喧嚣嘶喊一刹那间似乎停顿了下来。接着一阵刺耳的巨大爆炸声不绝响起，烟尘中只见一团白影猛地冲向天际，还伴着不少盗匪撕心裂肺的惨嚎声。看那白影，俨然是一只白色的猛虎！

天亮了，众人战战兢兢回到集市。放眼过去到处是被利刃开膛剖腹的盗匪尸体。街道中心，那青年人正抱着包袱在一部车顶上酣睡。小孩跑过去，叫醒青年人。众人向青年人道谢，青年人谦逊几句后，在盗匪尸体身上搜出些银钱，又和小孩用过些饭食，便携着小孩离去了。

事后老古才从长辈口中得知，那青年人没有人知道他的名字和身份，只知道他手中的包袱是"9号枪"！由于他常和那小孩四处游历，众人也叫他"Walker"。

窗外的夜，静极了。只有虫蛙在吱吱地叫。

（待续）

晶合实验室　阿飞





“今天开大会吗？”阿飞一大早刚进办公室，就觉得有点奇怪。

怎么大家都在啊？

鲲轻轻抚摸着DC的那块飞兔820主板上看下瞧，口水直流，缠着DC要以一换一；蓝星一边嚼着汉堡，一边和Tomrun打赌说今天微软的股票一定大涨，Tomrun立刻反驳说星期六股市关门，你什么也看不着。

我看看表，才八点不到，心想：“大伙是不是在梦游啊？”编辑部九点上班，平常这时候也连鬼影子都找不着一个，今天可是周末啊！

这时，随着一阵急促的脚步声，Walker闯了进来，脸色很差：“众位兄弟，大事不好。”看我一眼：“于阿姨刚才给我打手机，老编他……他……”

我还没说什么，Tomrun先急了：“怎么了？老编怎么了？”

Walker用他那一贯充满磁性魅力的语调低沉沉道：“老编今早急性阑尾炎发作，进医院了。”

众小编个个面露悲痛之色，商量着派代表去医院看望老编。Walker扫我一眼：“阿飞啊，老编平日里待你可不薄啊！”

这话有理！阿飞看看Tomrun：“好，那咱俩去？”

Tomrun支支吾吾：“我……我妹妹说好上午飞过来找我。”呸，你是独子，哪儿有什么妹妹？

没一个仗义的！阿飞愤愤起身而去……

一个小时以后，等阿飞再回到办公室，里面众人正笑成一团。见我进来，更是开了锅似的。Walker笑道：“今天什么日子，你怎么没想想？”

我嗨地一声：“还笑，老编来了。”

众小编看看我，全笑得直不起腰：“阿飞还想骗我们……啊？”

阿飞身后，露出脸色铁青的——老编！

最近大家是不是都忙着准备节日的礼物，投票可是不太积极哦！阿飞初来乍到，给点面子好不好啊？

言归正传，这一期的榜单出来以后，阿飞琢磨了半天，硬是有点摸不着头脑。Magicwin98借着名星们纷纷封剑归隐名人堂之际稳扎稳打，从最近的前五进至第一，还算借光借光，说得过去。那OICQ却怎么就一飞冲天，一下又蹦了十位，跃居殿军的高位，它凭什么啊？（Walker在旁冷冷发话，就是你上期吹的。）哈，阿飞我有这么强大的号召力吗？可我还吹过别的，它怎么就跌下去了？

经过潜心思索，我突然认识到一条真理，顿时恍然大悟：没错，肯定是这样。

这条真理就是：大家都喜欢用不花钱少花钱的好东西！

自从本刊去年开设排行榜以来，也有一年多了，你看这榜上人来人往，下去的都是谁？上来的又是谁？那能站稳脚跟，节节推进的又是谁？

自由软件和共享软件在榜上的份量越来越重，大家都有目共睹。剩下的商业软件，金山公司要不是一通28块的红色风暴掀起了人气，她能这么哥五姐六的都来上榜露把酷脸？

杀，杀，杀！

正说到这儿，一阵洪亮的声音震得阿飞耳朵直嗡嗡：阿飞是害虫，阿飞是害虫……

定睛一看，原来是一群商业杀手——有王家的KV300，瑞星的老大，冠群金辰的招牌，连一向无影无踪的金山小毒霸也猛地蹿了出来。

当然当然，你们都是好人，阿飞还没说完嘛！

虽然去年阿飞也是CIH的受害者之一，但对如此众多的杀毒软件长期榜上扬威，原来还是很不以为然的。干嘛啊，都喜欢一根木头道走到黑？可前些天发生的一件事给我留下深刻的印象，使我认识到以前的思路是有点问题。那是一个从没见过的病毒出现在我的硬盘里，搅得阿飞七八天不得安稳，那些日子整天就在想：还有没有什么特别厉害的杀毒高手？

现在我要真心说一句：有这么多杀毒软件上榜，真好！（再砍砍价行不？）

这时，忽听Walker、蓝星、鲲还有Tomrun，众小编一起惨呼：“啊，病毒？妈呀，快关机……”

然后，办公室里一片漆黑，黑屏了。

阿飞条件反射地跳起来：多少钱都给，能灭了这毒就行。

……我又上当了！

哈哈，你看到这儿的时候，是不是4月26号啊？

晶合实验室 阿飞
E—mail: zjf@popsoft.com.cn
OICQ: 1860267



本期幸运读者

广东 朱冠斌	湖北 江 波
北京 于 凯	陕西 徐素兰
福建 杨云柯	浙江 王赛君
江苏 叶树葳	上海 浦晓峰
湖南 于 岚	广西 陈 宇

以上读者将获得由**北京实达铭泰公司**提供的该公司新品软件**“东方快车（世纪号）”**一套。



热门软件排行榜




Top 20

本期选票在插十五页
欢迎大家投票

名称	版本号	名次	制作公司	发行方式	类型	票数	名次升降
Magicwin98	V1.3	1	INWIN TECHNOL OGY SDN BHD	共享	内码	274	↑
NetAnts	V1.0	2	洪以容	自由	网络	242	↑
东方快车	世纪号	3	北京实达铭泰公司	商业	翻译	240	↑
OICQ	V99b Build 0220	4	深圳腾讯计算机系统公司	共享	网络	220	↑
KV300	Z.11	5	北京江民公司	商业	杀毒	180	↑
金山词霸	2000	6	金山公司	商业	翻译	178	↑
Fpe	2000	7	第三波	商业	修改	173	↑
金山快译	2000	8	金山公司	商业	翻译	162	↓
金山游侠	II	9	金山公司	商业	修改	148	↑
FoxMail	V3.0beta2	10	张小龙	自由	网络	131	○
Internet Explorer	V5.5	11	Microsoft	自由	网络	162	↑
瑞星	10.29	12	北京瑞星公司	商业	杀毒	108	↑
Photoshop	V5.5	13	Adobe Systems Incorporated	商业	图形	107	↑
MagicSet	V2.95	14	蔡旋	共享	系统	102	↑
WPS	2000	15	金山公司	商业	办公	95	↑
金山毒霸	V2000.03.10测试版	16	金山公司	商业	杀毒	85	↑
KILL98	V10.00	17	北京冠群金辰公司	商业	杀毒	75	↓
网际快车	V0.77	18	--	共享	网络	73	↓
Office	2000	19	Microsoft	商业	办公	57	↑
东方不败	II	20	北京实达铭泰公司	商业	修改	41	○

经典软件名人堂

软件名称	版本号
WinZip	V8.0 Beta Build 2350
ACDSee	V3.0
Winamp	V2.61
超级解霸	吉林.01测试版

首创网络真实社会

完全运营虚拟社区

笑傲江湖

满江红

怒发冲冠 凭阑处

潇潇雨歇

抬望眼

仰天长啸

壮怀激烈

三十功名尘与土

八千里路云和月

莫等闲 白了少年头

空悲切

靖康耻 尤未雪

臣子恨 何时灭

驾长车

踏破贺兰山缺

壮志饥餐胡虏肉

笑谈渴饮匈奴血

待从头 收拾旧山河

朝天阙

岳飞

- 菜单试操作，一鼠走天下。实时对战，精美图形，悦耳音乐，真实音效，记录永远保留。
- 64个地点，20大门派，300种侠客身份。近千种武器，数百种内功心法，数百个大小RPG情节。
- 游戏注册侠客数18万，最大同时在线人数1600人。
- 主页日访问量超过8万，论坛总计60万帖子数，网易排名游戏类站点第一。
- 赚钱机制，结婚机制，救人机制及许多趣味小游戏。
- 如想知道更多，请到 http://www.xajh.com

捷三峰信息咨询有限责任公司出品

北京朝阳区小营路12号亚运花园3号楼2D 邮编：100101

咨询电话：010-64971912 010-64971913

E-mail:zhuchiren@xajh.com


剑侠情缘
贰

金山公司

二季度强档推出

西山居

千禧年倾情力作



缘情侠剑

利刃长空，惊天地、泣鬼神

武林豪杰，灭蛮寇、保社稷

风流少年，一曲歌，多少情

若即若离，剪不断，理还乱

浓厚的民族文化风格，真正属于东方人的产品

音乐方面将进一步体现民族特色，采用二胡、笛子等民族乐器的音色，并挖掘中国戏曲的素材，融合现代的音乐风格来制作游戏的音乐。

超强的人工智能，保证你的游戏效率达到最高

不仅具有优秀的路径搜索方法，而且给NPC引入可视范围、视角等多种属性。

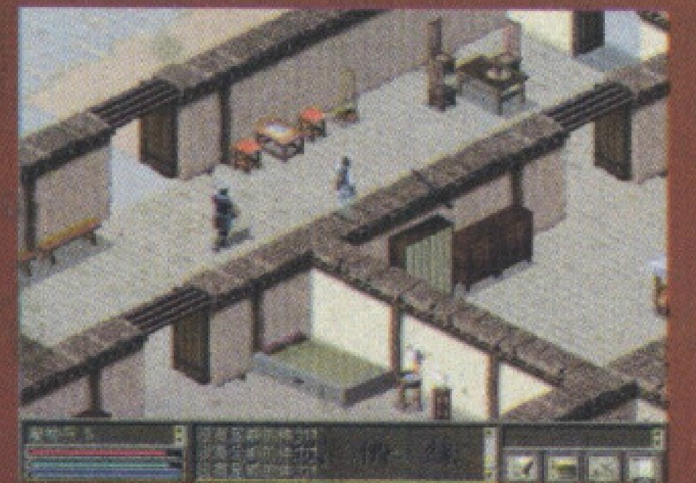
流畅细腻的画面，充分展示新一代RPG游戏的风采

游戏引擎以640×480分辨率16位真彩色的45度角地图给玩家展现一个精美细腻的世界，一个普通NPC的总动画帧数在1000幅以上；

跌宕起伏的情节，值得你将游戏进行到底

你需要注意随时可能出现的事件，从寻找失散的情人到面对凶恶的敌人，从深入山庄探秘到血洗霹雳堂。高潮迭起，事件连贯。









2000年6月 利剑出鞘，敬请期待





北京公司
北京市海淀区知春路76号翠宫饭店写字楼7层
电话:(010)62524868 ~ 75 传真:(010)62638287
信箱:北京市9605信箱 邮编:100086
http://www.kingsoft.net

珠海公司
广东珠海吉大莲花山金山电脑大厦
电话:(0756)3335688 传真:(0756)3335268
邮编:519015
http://www.kingsoft.net


泉国际
般若魔界之
帝都魔域传
双CD 38元
火爆上市
250组盛况空前、立体逼真的3D游戏场景
00多段引人入胜的剧情发展
一鼠到底的便利游戏操作方式
独创的武器改造、道具买卖系统
可切换数种模式的3D实时战斗系统
最新最炫的魔法特效演出
第三波 代理发行
www.Federal.COM.CN 网上连邦
北京连邦软件有限公司 总经销
邮购地址:海淀区海淀南路13号亿方大厦9层 产品销售部
邮编:100080 电话: 010-62525338 传真:010-82618047


千年之前，当双月临空，“伊苏”这个国度诞生了……
传说中，伊苏月之女神的两位女儿在艾斯塔里亚大陆建立的魔法之国。
两位伊苏女神，开始授予人们“黑珍珠”之力。
人们得到了大地、力量、光明、时间、智慧与心。
然而，从这一天起，在这个国度里，光与暗也同时降临……
虽然两位女神将魔法赐给这里的居民，令他们富足起来。
但魔法也令魔物产生，最后更达到无法收拾的地步，
伊苏国因魔王达姆的力量，而消失在光明的彼岸。
伊苏的六神官合力，以魔力将伊苏大陆浮上天空。
同时，两位女神也失踪了。
艾斯塔里亚——一个被岚之结界所隔绝的岛屿。
达姆之塔高耸入云、魔物便地横行、人满为患，期待着救星。
伊苏消失数百年之后，一个红发的少年，被冒险的魔法所迷惑。
年轻的冒险者亚特鲁·克里斯汀，怀着热诚和坚定的决心穿越了岚之结界的风暴，
踏上了艾斯塔里亚的土地。
他在贤者莎拉的指导下，肩负起解开远古伊苏之谜的使命。
为消灭邪恶的化身一魔王达姆，他开始寻找六本伊苏之书。
在这趟不断冒险的未知旅途中，没有人知道何处是光明与黑暗的圣战终点……
火红的头发、明亮的双眸，热情与诚实兼具的少年，
将带您进入美丽的伊苏国度，展开一段唯美的旅程！
SHIELD & ARMOR
CHAIN MAIL 400G
PLATE MAIL 2000G
REFLEX 5000G
SMALL SHIELD 700G
MIDDLE SHIELD 2000G
LARGE SHIELD 6000G
DIOS'S ARMORY
零售价：69元
3CD精美典藏版、豪华手册
预定2000年4月上市
国内邮购请加邮费5元
Falcom
NIHON FALCOM CORPORATION
YISTAR 依星軟件
晶合顺达
© 1998,2000 Nihon Falcom Corporation.All Rights Reserved.
© 1998,2000 Chinese Version. King's International Multimedia Co.,Ltd
台湾协和国际多媒体股份有限公司授权
北京晶合顺达计算机有限责任公司总代理

2000年春季新作，晶合互动全力推荐。



★《永远的伊苏》★

经典的角色扮演游戏，赠送图片和音乐设定光盘，包括大量精美图片和未曾公布的乐曲。

◆ 3CD精美典藏版、豪华手册。

◆ 2000 年 4 月上市！68元



★《魔唤精灵》★

天、地、水、火组成的精灵世界的战略游戏，带您走进一个幻想的世界，支持连线比赛。是一款策略角色扮演类游戏，其游戏方式和传统的TVGame很接近，玩家很容易上手。游戏兼顾了入们游戏的亲和力及游戏趣味。玩家须在战略上不断下工夫，不断的挑战玩家的智慧与耐力的极限。场景多变，故事充满想象空间，加深了玩家的参与感，对少年玩家来说，真是极合胃口。

◆ 1CD带手册。

◆ 2000年4月上市！惊喜价15元



★《圣魔战记专集》★

命运、流血、制裁、攻击、牺牲……胜利女神究竟会对谁微笑呢？神明的慈悲能普照大地吗？战争背后倒底谁是谁非？一切是否是天意弄人？

本书包括：

《大众软件》1999年底13至18期杂志全部内容的电子文件

《圣魔战记—艾拉降临》简体中文完全版

《圣魔战记》系列游戏详细介绍和动画展示

《圣魔战记》大量墙纸

《东方不败Ⅱ》完全版

◆ 双CD，全彩手册。

◆ 2000 年 4 月上市！38元



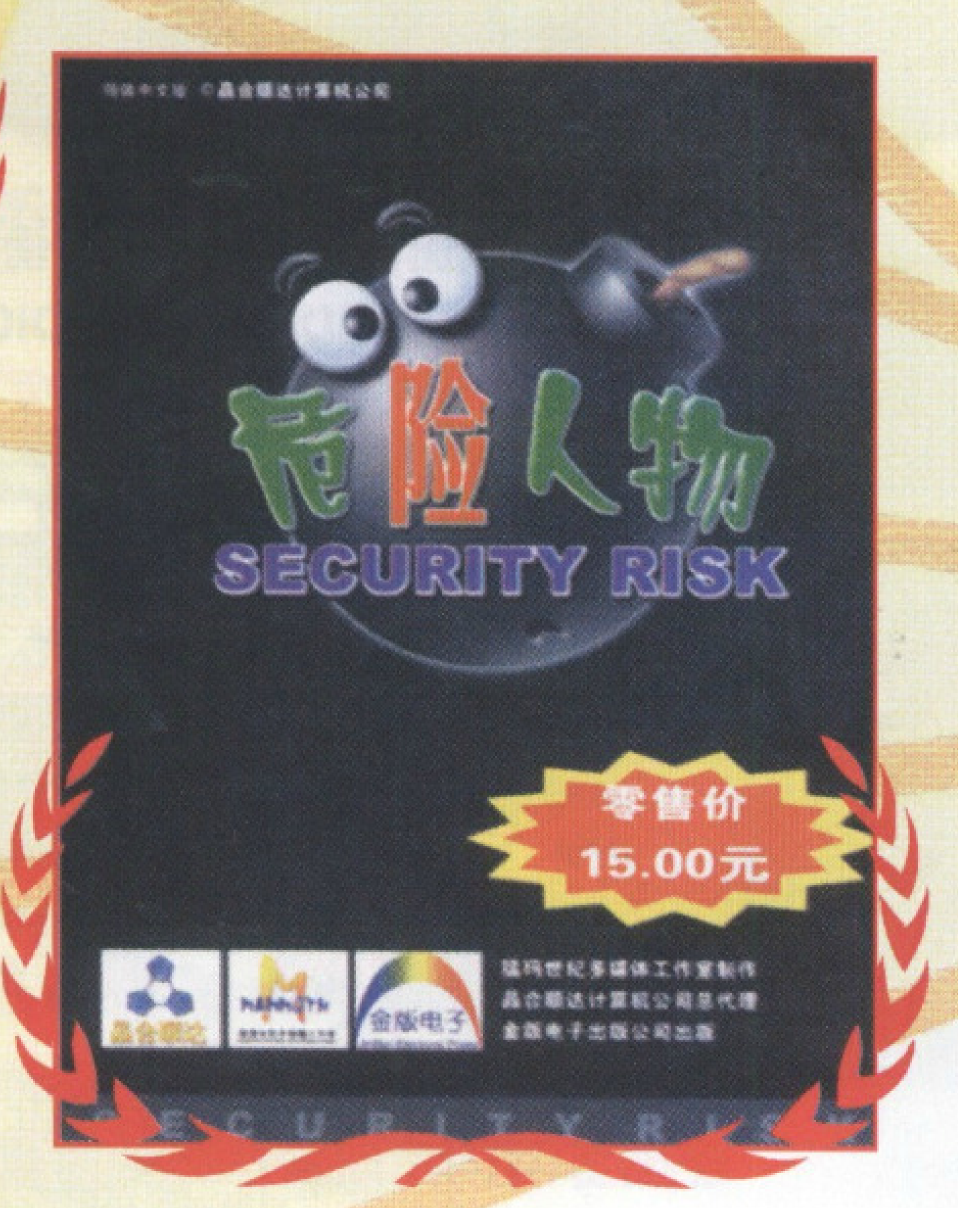
★《太极张三丰》★

采用回合制的设计，画面华丽、剧情多线、兵器繁多、武技传神。

睥睨群雄，万夫莫敌。惟我独尊，狂笑武林。武当之巅的岳王宝藏……江湖人士梦寐以求的武林秘籍……成为九五之尊一统天下的美梦……

◆ 1CD，全彩手册。

◆ 热卖中！35元



★《危险人物》★

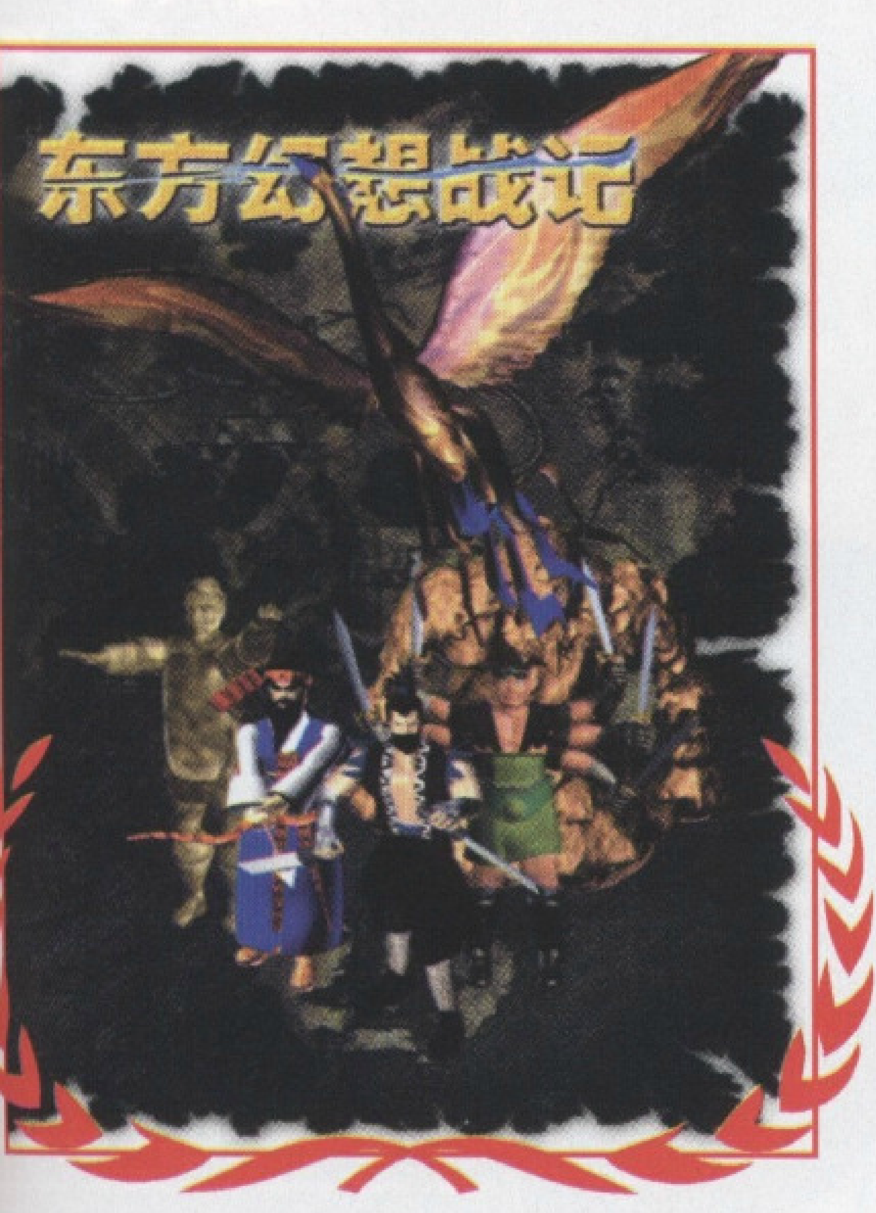
是由猛玛世纪多媒体工作室制作，北京晶合顺达计算机公司总代理的类似《炸弹人》的游戏。游戏中共有8个人物可供选择，个性鲜明；全程中文语音，诙谐幽默；每人施放不同炸弹，为游戏更增乐趣；还有30种地图供你选择，令人目不暇接。更可以进行多人同机或网络对战，让你与朋友和家人共同度过快乐时光。

◆ 1CD，全彩手册。

◆ 热卖中！15元

九款佳作，超平价全国发售。









★《东方幻想战记》★

在传说的东方之岛上住着龙族与凤族，两个种族为了争夺统治权，经常有一些歧见与冲突，但大致上还是相安无事。有一天一名叫霍拉斯的魔法师从远方来到此地，分别拜访了两个种族的国王，并鼓动他们消灭对方把这个岛屿占为己有。在霍拉斯不停的挑拨下，终于引发了全面性的大战！为了获得胜利，双方分别召唤大量的怪物助阵，原本和平的东方岛一夕沦入残酷的战火中……

◆ 1CD，全彩手册。
◆ 2000 年 4 月上市！38元

★《三国伏魔》★

用即时战斗的设计，紧张刺激；剧情峰回路转，精彩万分；3D制作及全彩画面，呈现细腻而强烈的中国风格！

游戏的故事选用了世面上风销不败的三国为背景，借三国的著名历史和众所周知的人物，配以真彩色的全3D制作，以一名战场上的小卒为切入点，通过他的一段奇特经历来串起一些三国中的著名战役，沙场征战与儿女私情，真实历史与虚幻神话在游戏中充分融合，给人赏心悦目的美感！

◆ 双CD，全彩手册。
◆ 热卖中！35元

★《未来零点》★

公元2201年，人类在联合国的旗帜下共建繁荣。局部纷争消失，人类有史以来初次统一，大家都相信未来充满光明。可是，不速之客突然来访。在世界各地出现了神秘的战斗武器群，对人类展开了无情的的屠杀。对人类犯下如此滔天罪行，到底是为了什么呢？这些来历不明的入侵者究竟来自何方？联合国称这支来路不明的战斗武器军队为Who Forces……意思是“来历不明的军队”。人类以联合国军队为中心，开始奋起反抗。但是在这伙强盗的机动兵器面前，人类的武器完全不堪一击。人类会胜利吗？世界的明天又会如何呢？

◆ 双CD，全彩手册。
◆ 热卖中！35元

★《特勤机甲队Ⅲ》★

采用半即时半回合制的设计，既给了玩家更多的思考时间，又提高了游戏的紧张程度，非一般不考虑战略的“即时战略”游戏可比。游戏以精细的画面、全程的真人配音、细致的机械设定、高超的人工智能、多姿多彩的女性角色、复杂多变的任务而提供了极高的娱乐性。

◆ 1CD，含全彩手册和详细资料设定集。
◆ 热卖中！38元





北京晶合顺达计算机公司总代理
晶合软件连锁组织总承销
邮购地址：北京市海淀区苏州街邮局89-045信箱
邮政编码：100089
咨询电话：(010)82634107、82634092
E-mial：jhyf@popsoft.com.cn



大众软件服务快车

本期广告索引!

看现代计算机，中万元大奖

中山大学主办 统一刊号 CN44-1046/TP ISSN 1007-1423 邮发代号 46-205

一本追求DIY技术与市场完美结合的硬件指南

开设真正时尚栏目 刊登大量新潮文章

新闻时事追踪： 新闻直通车、前线特写
市场行情分析： 李公子看天下、DIY情报站、DIY装机指南
前沿技术揭密： 核心硬件、DIY硬碰硬、影音大观园
最新产品发布： 新硬件发布、厂商新品
新手上路指南： 初学者园地、DIY手记、PC DIY学堂
公正客观评测： 编辑部评测室独立评测报告





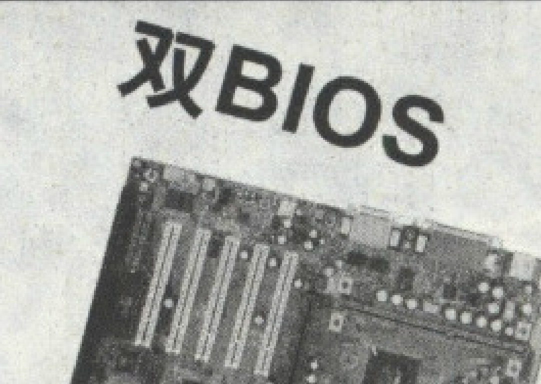
更新！更快！！更精彩！！！

全国各地报刊零售摊点均有销售
咨询电话：0755-3521061 3521047
邮购地址：深圳市福田区商报路奥林匹克大厦二十七楼
现代计算机杂志社读者服务部 收　　邮编：518034
请在汇款单上写清您的姓名、通讯地址、邮编及邮购杂志的具体期数。

主流功能个个精彩 奔驰PⅢ-160A+完美无缺

双声卡
两路立体环绕四声道

双BIOS



双LED工作指示灯

Ultra ATA-66，PC99

AGP4X，AMR软猫

线性超频160MHz

STR
挂起到内存

Pc133，内存异步

型号	芯片组	CPU插槽	PCI / ISA/DIMM	AMR	集成声卡	BIOS	最高外频
PIII160A+	VT82C694X+VT82C686A	Slot 1	5/1/3	支持	AC 97+创新CT5880	智能双BIOS	160MHz
PIII160A	VT82C694X+VT82C686A	Slot 1	5/1/3	支持	无	单BIOS	160MHz



奔驰 PARADISE 主板品牌拥有：深圳市新天下实业有限公司

各分公司：深圳 0755-3681716　广州 020-87592843　北京 010-62610289
上海 021-62569980　南京 025-7715137　成都 028-5568409

各地区指定经销商：

关注奔驰系列，请访问网址：http://www.chinaparadise.com

上海国微	021-62534176	广州华众	020-87590121	绵阳兰色	0816-2304802	昆明派格	0871-5182324	常州三高	0519-6663399	合肥金伟庆	0551-3630982	青岛同济	0532-2735909
上海一方	021-62475834	广州深蓝	020-87592662	甘肃索达	0931-8847295	昆明新世纪	0871-5120203	扬州超能	0514-7324725	哈尔滨八喜	0451-2547474	烟台新思达	0535-6662511
上海润卓	021-64673920	广州惠众	020-87592314	武汉瑞昌	027-87645510	南宁恒硕	0771-2616356	扬州怡海	0514-7327144	哈尔滨捷利	0451-6207748	石家庄四维	0311-6679684
上海安泰	021-54900262	广州枫桦	020-87575520	武汉派格	027-87858818	柳州恒生	0772-2801635	徐州前进	0516-5765967	河南汇科	0371-3832305	陕西四班	029-5514969
上海飞灵	021-54900427	广州汇晔	020-38788093	武汉新设想	027-87862335	柳州天创	0772-3612445	徐州捷成	0516-3813326	郑州菲创	0371-3945116	汕头天亿马	0754-8169686
上海佳慧	021-64267811	广州缘份	020-87592848	南昌七喜	0791-6255570	内蒙古思维	0471-4302725	湖南企远	0731-4125500	贵州康普	0851-5816438	汕头海硕	0754-8851173
北京先韬	010-62563977	广州中辉	020-87592834	杭州华瑞	0571-8868129	山西同舟	0351-7230871	宁夏金科隆	0951-6012589	贵阳科源	0851-5831861	佛山创兆	0757-2292729
北京菲世曼	010-62588508	广州微科	020-87574890	杭州海山	0571-8086050	南京普雷	025-3371987	沈阳蓝天	024-23887784	遵义康普	0852-8633843	江门创仕	0750-6605147
北京天旭城	010-62620660	成都新达	028-5572041	杭州智邦	0571-8868791	南京雷鸣	025-3608336	沈阳联众	024-23924820	遵义科源	0852-8634643	东莞星王	0769-2114206
北京卿云岭	010-62645090	成都鸿程	028-5532184	宁波鑫安创	0574-7286481	南京金万普	025-3614079	大连蓝天	0411-3640171	安顺创世	0853-3460843	珠海先行	0756-2112484
北京东方同辉	010-82626169	重庆八达	023-68790080	温州新华	0577-8361330	无锡新科海	0510-2740111	长春丰利	0431-5640487	济南邦得	0531-8012341	新疆东玮	0991-5833746
天津腾华	022-27413028	重庆四维	023-68790872	温州中普	0577-8348498	苏州珠江	0512-5308515	吉林勃讯	0432-2485258	济南亿海	0531-6402421	新疆恒利	0991-5827443
天津元亨	022-27304432	重庆三山	023-68637100	福州天泽	0591-3375579	苏州明瀚	0512-5517713	合肥天地	0551-3654714	青岛腾飞	0532-3840278	乌市忠信	0991-2813708

晶合软件销售连锁组织·大众软件读者服务部

"更低的分销价位、近百种产品的库存、强大的广告宣传、限量的资金支持"，您想拥有吗？加盟"晶合软件专卖店"，同时又是"大众软件读者服务部"，双重身份，加倍身价，改善您的形象，增加无形资产，您只须加盟"晶合软件专卖店"！

晶合（大众）软件连锁销售组织经过几年的发展，已经成长为位居国内软件市场前列的厂商之一。欢迎对正版软件的发展有信心的经销商朋友加入我们的行列。晶合（大众）软件连锁销售组织所拥有近万种商品库存、完善的配货系统、在各媒体上强有力的宣传和与厂商良好的合作关系，均将对您拓展市场提供有力的支持。

北京各店电话：

总店：	67164859
现代市场：	62630299
明光市场：	62267068
长椿街店：	66018119
和平里店：	84210214
大兴店：	69202500
垂杨柳店：	67786334
安定门店：	86472172
万寿路店：	68159093
丰台店：	63823449
公主坟店：	68515544－2095

北京特约经销商：

西单图书大厦
新街口西四书店
王府井外文书店
科林斯创公司

北京总店

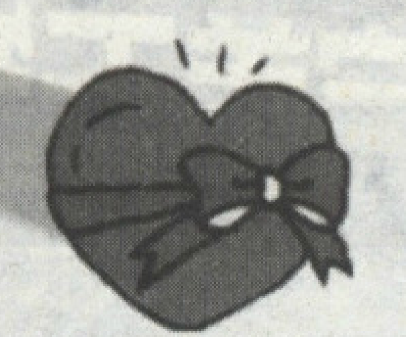
五·一节 优惠

1、店内产品全部特价销售，并有多种商品限量特价销售，其价格绝对令您心动；
2、凡在4月25日至5月5日之间在店内购物达一定额度的朋友即可获得优惠卡一张，持卡朋友在店内购物时可获得不同程度的优惠，并可不定期得到关于最新产品的介绍及产品海报、试用版赠送；
3、磁器口总店现增加了键盘、鼠标、视保屏、软盘、CD-R等产品，欢迎大家前往选购；
4、在五一期间，总店将举办万智牌比赛，欢迎大家参加。

地址：崇外大街临时16号
电话：010-67164859

诚征北京地区销售商加盟

联系人： 郭进军、苏立新　联系电话 82634096、82634097



买"明星志愿"走"成名之路"

——获奖名单公布

晶合顺达计算机公司举办的"买《明星志愿2》、走《成名之路》活动的获奖人终于诞生啦！感谢大家的热情参与，并且希望继续等到大家的支持，现在我们和大宇资讯公司正在联手举办"大宇有奖系列活动"，"活动一"和"活动二"的具体事宜也已刊登在《大众软件》2000年3月下的杂志中，同样希望大家热情参加！

北京	陈晨	北京	张珊珊	河北	黄健	湖北	朱峰
北京	胡博	北京	刘沛	辽宁	铁文怡	湖南	伍丹
北京	陶佳瑞	北京	王璐	江苏	刘佳佳	四川	吴丹
北京	许华蕾	天津	杨付生	江苏	王晨	四川	孙波
北京	李锋	天津	李忱	江苏	张隆	陕西	孙振楠
北京	董蕊	天津	滕珊	云南	管春灿	陕西	梁新
北京	何营	上海	蔡磊	云南	李存英	江苏	宋加松
北京	蒋琳	上海	许烨	云南	贺源	浙江	赵燕洁
北京	袁莉	上海	陆燕文	福建	王耿	河南	王魏
北京	田间	广东	陈春媚	福建	鲍薇	江西	喻星
北京	张苑苑	广东	黄敏贤	福建	武功成	山东	孙心宇
北京	高健华	广东	赵晋	黑龙江	李丽		
北京	段晓	河北	郑克涛	黑龙江	程立军		

以上读者将得到《音乐殿堂》和《成名之路》软件各一套，并可得到由我公司倾心制作的"《心跳回忆》2000年"年历卡"一套。我们已将奖品寄出，敬请各位查收。

北京晶合顺达计算机公司

联系地址：北京市海淀区苏州街邮局89-045信箱　邮政编码：100089
对奖电话：010-82634093

晶合软件销售连锁组织 · 大众软件邮购中心

E-mail:jhyf@popsoft.com.cn

娱乐天地

MP3唱不停	28/28
MP3音乐无限	28/28
独立制片人	188/160
美达美电脑复读机	38/38
COOL 3D普及版	38/38
恋爱物语 I	38/25
麻烦大了	38/38
圣剑奇兵	49/49
风色幻想之封神之刻	49/49
心跳回忆——永远属于您	38/38
半条命之针锋相对	50/50
特勤机甲队III	38/38
生化危机I	48/48
英雄无敌（千禧珍藏版）	168/150

热卖新品

加厚跳舞毯	120/100
未来零点	35/35
三国伏魔	35/35
霹雳小组III	98/85
沙丘2000	36/36
福尔摩斯探案——玫瑰纹身	28/28
平原惊雷	28/28
FIFA2000	50/50
NBA2000	50/50
明星志愿II	48/48
轩辕剑III	128/110
我形我速3.0	48/48
心跳回忆纪念画册	35/35

百宝箱

金山词霸2000	28/28
金山快译2000	2828
KILL98专用版For Win95/98	260/210
超级保镖2000(黄金版)	260/156
超级保镖2000(标准版)	118/89
永久汉化2000(抢鲜版)	38/38
超级解霸5.5	98/78
东方网神世纪号	29/29
东方快车世纪号	29/29

专业学习

科利华英语入门篇1CD	98/85
科利华英语初级篇1CD	588/500
科利华英语中级篇6CD	588/500
科利华英语高级篇6CD	588/500
科利华英语超级篇4CD	588/500
科利华初中版全套3.0(10CD)	1600/1450
科利华高中版全套3.0(10CD)	1800/1650
大学英语四级通完整版	29/29

周边产品

博图起始牌	58/52
博图补充包	20/20
克撒传比赛用牌	99/85
克撒传补充包	29/26
三国起始包	58/52
三国补充包	22/22
三国预组套牌	70/63
第六版起始牌	78/66
第六版比赛用牌	99/85
第六版补充包	25/22
晶合软件广场(目录)	2元（邮费）

大众软件邮购中心

为答谢各位热心的读者和网员对我们邮购中心的支持，从即日起至本月底，凡在邮购中心邮购软件满100元者，即可得到一款**精美小游戏**和**奖券**两张，欢迎您踊跃参加！

注意：2000年大众软件杂志（2-24期）及光盘（全年），可在邮购中心汇款订购，国内平邮免收邮费，挂号邮寄每期加2元邮费。

邮购软件请您在当地邮局填写汇款单，从2000年起，在邮购中心无论一次邮购几款软件，您只须支付5元邮费。

邮购地址：北京市海淀区苏州街邮局89-045信箱　邮政编码：100089
收款人：大众软件邮购中心　咨询电话：010-82634107、82634092

买软件到中关村

——北京电子出版物软件批发市场

龍

品种全　价格低

正版 软件

一个政府倡导的　批发市场
一个软件经销商采购的　聚散地
一个老百姓购买的　理想场所

欢迎光临

地址：北京市海淀区海淀大街8号（现代电子市场二层）
电话：010-82630321　传真：010-62564791
邮编：100080

乘车路线：乘302路、716路、814路中关村下车，乘320路、332路黄庄下车

红色正版风暴

4月15日

金山公司三款新品同期上市

金山单词通2000
金山打字通2000
金山书信通2000



金山单词通2000

荟萃 8 种记忆方法的背单词宝典

学好英语已经迫在眉睫！学好英语的前提是掌握大量单词。

■ 是不是你背单词的时候，总是背了后边忘了前边，没有效率？

提供8种记忆方法，灵活变换学习方式，跳出死记硬背的陷阱。强大的多媒体功能，标准美语发音，对比复读，全方位学习词汇。将你所学单词进行系统链接，形成单词地图，全面展现你的记忆曲线。独创幻灯记忆法，营造心理学中的黑箱环境，提高你学习的注意力。通过选同义词、反义词、中英文互选、单词填空等多种题型，大量练习，让你巩固学习成果。

■ 是不是你为背单词制定了许多计划，却总是无法按期实现？

在选定目标词库，设定起止日期、每周学习天数等几个简单参数之后，系统将自动生成学习计划。强制性学习功能，只有记住本课所有单词，才能进入下一课。以进度折线图形式来提醒你随时调整节奏。

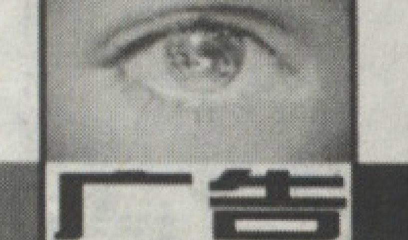
■ 是不是你背单词的时候总是觉得枯燥无味，没有乐趣？

终极标靶、拼图游戏、纵横填字等趣味游戏，让你在娱乐之中牢记单词。把你学过的内容设为屏保，见缝插针复习单词。精选巴赫、亨德尔等人经典名曲做为背景音乐，让你身心俱宁。



红色正版风暴风云再起代理商名单

全国总分销商		辽宁华储	024-23882911	郑州赛乐氏	0371-3944962
北京连邦软件	010-62525338	沈阳连邦	024-23842237	华西区:	
北京天极	010-62770766	沈阳赛乐氏	024-23882382	重庆天极	023-63620624
北京万众合力	010-82627435	大连连邦	0411-4321308	重庆连邦	023-63868664
一级分销商:		长春连邦	0431-5635251	重庆希望	023-68603014
北京正普软件	010-82624500	长春安航	0431-5669972	昆明黑马	0871-5118590
晶和顺达	010-82634097	哈尔滨希望	0451-2510446	四川连邦	028-5215799
北京圣比尔	010-62527962	哈尔滨瑞利	0451-6260102	陕西辉煌	029-7801033
北京里仁	010-62615307	哈尔滨金北方	0451-6415498	昆明连邦	0871-4120363
北京树人	010-82656632	大庆金银来	0459-6319892	昆明威豪	0871-5144846
北京育碟苑	010-82613830	呼市赛乐氏	0471-6957968	昆明棒子	0871-5166051
联想公司	010-62988888	包头连邦	0472-2132613	成都新四方	028-5594147
鸿达电子	010-68745755	华中区:		成都济利	028-5217234
北京情文图书有限公司		武汉连邦	027-87889385	贵阳兄弟	0851-5894210
（图书批发市场263号）		武汉天问	027-87874577	兰州科创	0931-8262079
	010－65934375	长沙连邦	0731-4457950	新疆华顺	0991-2810057
天津津科	022-27383000	长沙德智	0731-4458868	华南区:	
天津连邦	022-27402940	南昌希望	0791-6234342	广州南软	020-87532791
石家庄连邦	0311-6978123	武汉凡高	027-87884793	广州黑马	020-87518008
石家庄正扬	0311-6042237	武汉赛乐氏	027-87877246	广东连邦	020-87572481
石家庄赛乐氏	0311-6989246	湖南经济电脑	0731-4132721	深圳书城	0755-2073267
太原连邦	0351-4120673	南昌赛乐氏	0791-6310215	福州连邦	0591-7811693
东北区:		南昌新宇连邦	0791-6298297	海南希望	0898-8511848
沈阳希望	024-23909650	郑州连邦	0371-3944977	广州金碟	020-87569092



红色正版风暴 风云再起

金山打字通2000

10天成为打字高手

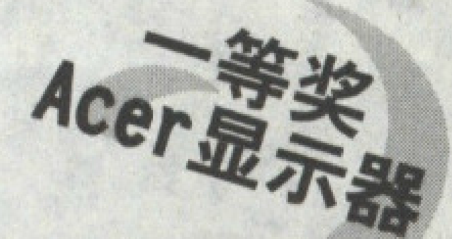
你想迅速提高打字速度，进而提高工作效率吗？你上网聊天时，是否因为打字太慢而无人理睬？金山打字通2000让你在短期练习之后，运指如飞！

- *练习功能完备丰富* 提供多层次的中英文打字练习，有单词练习、文章练习、听打练习，更有系统的五笔输入训练。
- *专业的打字教程* 从扎根基的正确坐姿、基本指法讲起，借助模拟键盘的及时纠错功能，使你迅速提高，直到精通英文打字，拼音输入、五笔录入。
- *速度测试，进步看得见* 随时测量你的打字速度，并以打字速度曲线图的形式加以保存。
- *多款精致打字游戏* 警察抓小偷、吃苹果、打地鼠、青蛙过河，让你手不释“键”乐此不疲！

金山明基联手主办



凡购买金山打字通2000或Acer 盘
即可获参赛资格



特等奖
现金3000元

二等奖
Acer
旋风扫描仪



三等奖
Acer52m键盘

比赛时间：2000年4月15日－6月5日
比赛地点：北京、上海、广州、成都、武汉、沈阳、
杭州、南京、西安、重庆
垂询电话： (010) 62638312
(053) 0512－8251233－209

纪念奖：金山软件

广州思富特	020-87509952	上海新华书店音像公司	021-63618145	烟台金石	0535-6623036
广州天高行	020-83790899	南京连邦	025-3364289	青岛连邦	0532-3803008
深圳连邦	0755-3220641	杭州美迪	0571-8271301	温州里仁	0577-8359541
深圳伊登	0755-3782602	杭州南北	0571-8073048		
深圳海象	0755-3239334	合肥连邦	0551-2822963		
福建希望	0591-7601824	上海赛乐氏	021-63743028		
海口连邦	0898-8540137	南京新高	025-3371350		
南宁连邦	0771-5315399	徐州连邦	0516-5606665		
华东区:		杭州连邦	0571-8853577		
上海茂立	021-53091678	济南长川	0531-8559435		
上海连邦	021-63735610				

华西区大区经理：冯鑫 13980042424 028-5245350
华中区大区经理：黄祝熙 13507190097
华东区大区经理：李宗刚 13501771355 (fax) 02134250182

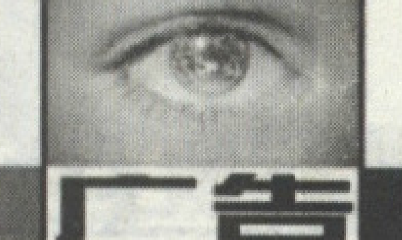


垂询电话：62638312



北京：北京市海淀区知春路76号翠宫饭店写字楼七层 (100086) 电话：(010)62524868 传真：(010)62638287
HTTP://CIBA.KINGSOFT.NET HTTP://WWW.JOYO.COM 信箱：北京市9605信箱
欢迎邮购 邮资免费 订货热线：010-62638312 E-mail:support@wps2000.com





LUNATIC DAWN Passage of The Book

全球闻名的图形化、全开放中文MUD式RPG游戏

日本Artdink公司继《侠客游—未来之书》后最新力作。

这是一个自由开放的世界!

开放式的自由冒险，不再是单线剧情发展的RPG。

全开放式的场景，无固定路线的情节，在这个世界中，一切由你。

随着时间的流逝，各种突发事件层出不穷，永不停歇。

妖精国商人、皇室召见、恶魔复活、武林大会、梦中情人……

这是一个庞大的冒险世界!

四个不同国度构成的世界，以中国、日本、中东和欧洲为原型。

神秘洞窟有各种陷阱和怪物，还有传说中的财宝与四百种道具。

游戏中更有游戏! 养成型的RPG

当你对冒险生涯厌倦时，可以买所豪宅，娶妻生子，模拟人生。

当你的冒险生涯结束后，可以扮演后代，继续冒险，永不消失。

按你的主张行事! 个性化的RPG

你既可成为一代大侠或狂魔，也可能是一名平凡的江湖客。

既可独身一人孤老而终，也可“仗剑为红颜”、侠侣走江湖。

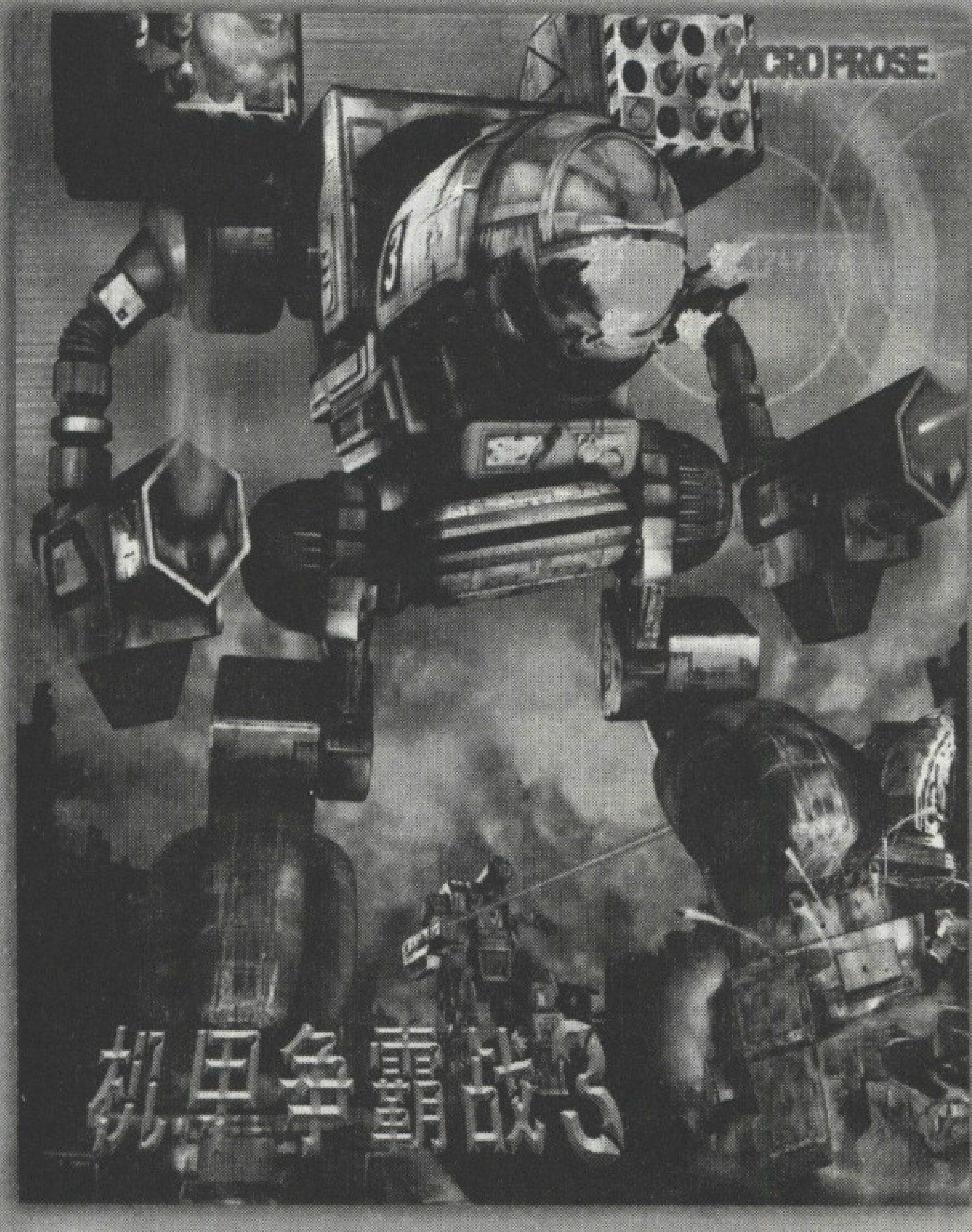
热心，自负，富有侠道精神的你最适合玩《侠客游—前途道标》

零售价98元 限量送24个轻松小游戏

侠客游 中文版

前途道标

ARTDINK



MECH WARRIOR 3

销售量一路飚升的模拟机甲对战游戏

30英尺高、重达50吨的机甲战士，钢筋铁骨，没有灵巧的双手，代之以犀利的武器，你是人类的捍卫者……还是掘墓人?

你有“勇敢”的一面：迈着低沉脚步、跋山涉水，深入虎穴。

你有“团结”的一面：野战维修，掩护队友撤离，进行火力支援。

你有“狡猾”的一面：潜伏在群山背后、隐藏在水中、或在拐角设伏。

你有“真实”的一面：在流弹横飞、巨大爆炸中抖动双翼，战栗发抖。

不管怎样，在真实的机甲世界中，你是一名精英级的斗士!

《机甲争霸战III》(Mech Warrior 3)把你带回到史诗般壮丽的机甲战场。

* 《装甲指挥官》的姊妹篇。美国MicroProse公司最新力作。
* 20个扣人心弦的关卡。如果不慎用你的大脑，只有走上死亡一途!
* 18种机甲战神，35种终极武器。可以对任意角度开火!
* 穿透空气的激光炮火，划出光影的远程导弹，足以炸翻你的屏幕!
* 目标锁定和放大技术，使你轻而易举地远距离狙击敌人。
* 多视角设定，满足喜欢第一人称或第三人称视角游戏的玩家。

支持多人联网对战。无须3D加速卡。

零售价148元 限量送24个轻松小游戏

火 爆 上 市 ， 热 卖 中

第三波 代理发行



北京连邦软件有限公司 总经销

电话：010-62525338 产品中心销售部





世纪满意工程之二

软件运动



松网上安个家

东方网页王

- 所见即所得的网页制作软件，简单易学；
- 48个网页模板，让您的网页丰富多彩；
- 300兆海量素材库，轻松制作最美妙的网页；
- 网站自动上传，提供免费空间，一切都是那么简简单单

全新制作方式　瞬间生成完美主页

全面自动上传　体验美妙空间

简单易学　一学就用

手拍卖天下物

东方拍卖王

- 竞拍商品快速搜索、快速过滤，迅速提交搜索结果列表；
- 智能地点搜索，把您身边的好东西送到您的手中；
- 寄卖物品快速发布，想卖什么卖什么；
- 特价竞拍实时推荐，天天都有不要钱的午餐。

竞拍品快速搜索　人性化智能竞拍

一手货惊人便宜　二手货又有出路

简单易学　一学就用

手挑遍互联网

东方购物王

- 商品快速分类搜索，能够对所有的网站进行搜索，保证搜索结果准确完整；
- 同时使用两种方法对搜索结果快速过滤（拼音字头过滤、价格过滤）；
- 人性化智能导购，告诉我您的身份，您将要做什么，我就能够帮助您打点好一切；
- 实时热销推荐，告诉您今天什么最便宜，今天有什么好消息。

商品快速搜索　智能价格比较

热门商品推荐　商场信息应有尽有

简单易学　一学就用

实达铭泰　地址：北京海淀区白石桥路18号中电信息大厦六层
电话：010-62501955　网址：www.sunv.com

唯一荣获本年度十佳PC软件奖的翻译平台

东方快车 Sunway 系列软件

东方快车 典藏版

查生词、翻文章、译软件、译网页、背单词、助写作

多语种翻译　从此一盘搞定

英中翻译，再创新高

最新高品质S-speed翻译引擎，兼顾速度与质量无论是文章、软件、网页还是菜单、帮助都可瞬间做出高质量翻译。

日中翻译，历史突破　原价300元

- 国内第一套通用型日中翻译系统，支持网页、文章、游戏等多种翻译对象，遨游日文世界更加轻松写意。

中英翻译，国内领先　原价280元

- 国家863计划汉英翻译评测第一名（寰宇通），核心纳入大型国际合作项目UNL工程；一流的软件、一流的翻译品质。

翻译汉化，双重解决

- 动态汉化，99%以上的常用英文软件；
- 永久汉化，可将英文软件转成脱离汉化环境运行的中文软件。

内码显示、转化国际化

- 全面支持中、日、韩三国八种文字编码，自动识别、平滑转化。

词汇学习，有声有色　原价78元

- 由著名新东方语言培训学校开发，权威认证、信誉保证；
- 最新语音版单词学习系统，英文学习变得有声有色。

海量汉化包，保证软件汉化

- 汉化包剧增至750个；
- 涵盖各类常用英文软件。

新一代多功能电子词典—世纪词王　原价88元

- 中英、英中、英英多向字典查询，字词发音；
- 丰富例句着眼实际，便利应用；
- 辅助写作智能输入提示、自动语法检查；
- 聊天助理资料详尽、点指输入、中英对照。

超级赠送

- 新时代强力输入法《万能码输入法》；　原价80元
- 首次面市超强游戏修改、汉化工具《东方不败II》；
- 卓越的专业翻译平台《雅信CAT 2.0》简版。

典藏版（双CD）

零售价2[illegible]0元
超值价160元
升级价38元

全面升级办法

所有翻译软件用户凭信誉卡升级

功能模块		典藏版	世纪号
东方快译		✓	✓
东方快译For DOS		✓	✓
全内码转换		✓	✓
全文翻译系统		✓	✓
网页翻译系统		✓	✓
永久汉化系统		✓	✓
24个专业词库		✓	✓
500个汉化包		✓	✓
背单词、阅读练习		✓	✓
东方快典		✓	✓
汉英翻译系统		✓	
日文翻译系统		✓	
辅助写作		✓	
聊天助理		✓	
词库维护系统		✓	
世纪词王		✓	
送	游戏工具	✓	✓
送	中国网络城	✓	✓
送	万能码输入法	✓	✓
送	雅信CAT 2.0简版	✓	

权威专业词库支持软件、全文和词典翻译

支持Win2000

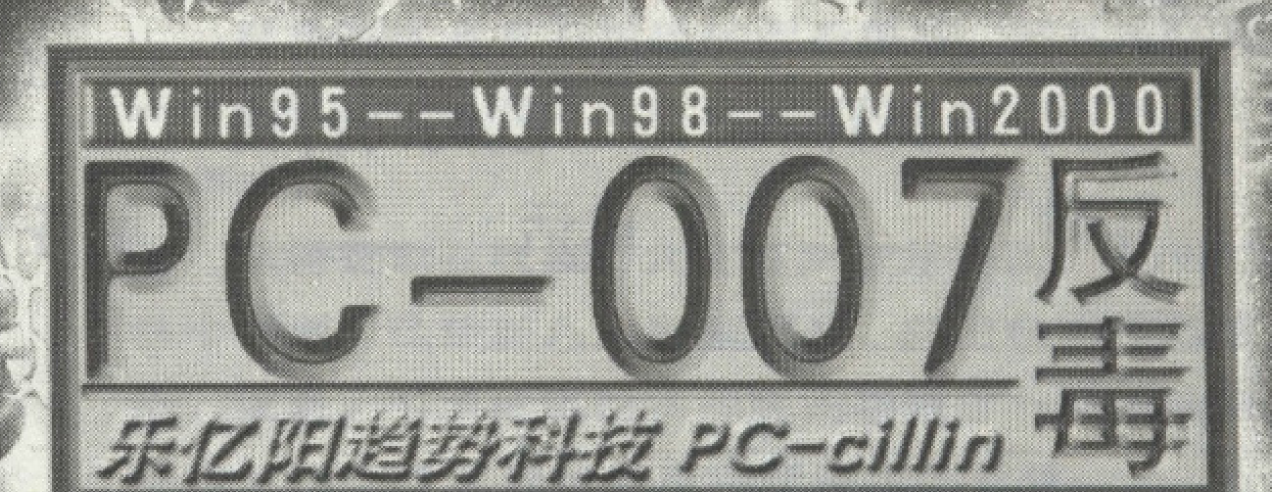
地质　电脑　电信　法律　纺织　服装　化学　环境　机器　家电　建筑　图书馆
能源　农业　汽车　商务　生物　石油　数学　物理　医学　造纸　哲学　心理学

实达软件　实达铭泰

地址：北京海淀区白石桥路18号中电信息大厦六层　邮编：100086
电话：010-62501955　传真：62501718　网址：www.sunv.com







PC-007 反病毒软件

质量领先，防毒灵敏，
查毒迅速，杀毒准确。

100%实时监控，

每周一次病毒码更新。



秉承乐亿阳PC-cillin一贯之高品质。北京乐亿阳趋势推出真正支持Windows2000（兼容Win95/98）的反病毒斗士PC-007。专为Windows2000贴身设计，倍受微软公司推荐。

喜讯： 原乐亿阳的用户，可凭光盘获得价格优惠的PC-007。

全国万众合力	010-82627435	上海连邦	021-63260303-3116	武汉天问	027-87874577	济南同晨	0531-8010256
北京树人软件	010-82615140	上海超凡	021-64268137	武汉连邦	027-87871204	福州连邦	0591-7817744
北京连邦	010-62620375	上海农工商	021-63226198	武汉华软	027-87643792	长沙炜瀚	0731-4137236
全国赛乐氏	010-82623013	天津清同	022-27478599	武汉凡高	027-87664689	长沙联邦	0731-2258141
全国晶合顺达	010-82634097	重庆电脑报	023-63857797	成都连邦	028-5220969	惠州连邦	0752-2115571
8848	010-86243008-8032	重庆联邦	023-63874357	成都金泽	028-5228354	深圳诺可纬	0755-3683520
全国里仁软件	010-62615307	辽宁希望	024-23883527	陕西辉煌	029-5529833	深圳伊登	0755-3780268
全国四方科技	010-62622923	辽宁华储	024-23882911	郑州赛乐氏	0371-3944962	深圳联邦	0755-3229816
全国正普软件	010-62523905	沈阳赛乐氏	024-23882382	长春顶点	0431-5641306	海南威龙	0898-8533466
广州南软	020-87548549	沈阳连邦	024-23881542	长春联邦	0431-5635251	宁夏莱特	0951-5052399
广州黑马	020-87545183	合肥联邦	0551-2822963	哈尔滨惠普	0451-2334581	武汉圣比尔	027-87869386
广州联邦	020-87532517	南京连邦	025-4408854	黑龙江比特	0451-2105409	石家庄圣比尔	0311-6083454
上海荣耀	021-64515806	南京探路人	025-3364949--102	太原圣比尔	0351-4070319		

TREND CHINA 北京乐亿阳趋势科技有限公司

地址：北京阜外今儒商务大厦B座3楼368室　邮编：100037
电话：(010)-68305866　传真：(010)-68305865
网址：www.trendmicro.com.cn

轻松学会日语听、说、读、写、练，不进课堂也可无师通！

学能日语



《学能日语》入门篇是一套面向广大日语学习者的专业化电脑多媒体教材，是创智教育公司为帮助日语学习者突破语音障碍，轻松学习日语而潜心研制开发的精品学习软件。通过《学能日语》，你能轻松掌握各种复杂的日语发音、常用语、豆知识，以及文化背景，为日语深造打下坚实的基础。

- 声图文并茂，听、说、读、写、练一条龙
- 交互性强，全新的教学方式让你无师自通
- 发音纯正、地道，让你迅速突破语音障碍
- 及时跟踪检测，重在培养独立思考能力

创智教育软件在全国各地软件专卖店、新华书店、外文书店、书城、各地考试及报名机构有售。

考能系列——帮你考好各类考试的软件

中考、初中阶段各类考试	《考能100+》中学生成绩提高软件　初中版	正在热卖
高考、高中阶段各类考试	《考能100+》中学生成绩提高软件　高中版	正在热卖
全国计算机等级考试	《考能CGT》计算机等级考试强化训练软件	正在热卖
托福考试、高级英语考试	《考能TOEFL》托福强化训练软件	正在热卖
中学生英语听力考试	《考能听力百分百》中学生英语听力提高软件	正在热卖
大学生英语四、六级考试	《考能四级通》大学英语四级考试备考软件	正在热卖

创智集团 · 创智教育公司
地址：北京建国门内大街18号恒基中心办公楼3座721室　邮编：100081
销售热线：010-65186038/65182988-300　E-mail：poweredu@public.cs.hn.cn

广告咨询卡

我在贵刊______年第____期的____彩色____黑白广告中看到__________公司(厂家)产品(技术信息)，希望：

☐购买　☐索取资料　☐询问价格　☐参加培训

读者姓名：________ 年龄：________ 电话：________ 职务：________

工作单位：______________________________

通信地址：______________________________

邮编：______________________________

填好后，请贴在信封背面。

TOP TEN 选票

姓名	年龄	我喜欢的5个应用软件
		1.
性别	电脑龄	2.
		3.
榜评：☐有 ☐无		4.
邮编：		5.
地址：		

选票规则

★如果是商业软件，请注明零售价；
★所选应用软件不可超过5款，可少选；
★所选应用软件若为英文版，请注明英文；
★填好后，请装入信封寄出。

晶合实验室

如有榜评，请在榜评末尾写清通信地址。

请将选票寄到：北京和平门邮局 3056 信箱
大众软件杂志社收　邮编：100051

《大众软件》读者评刊表（2000年第8期）

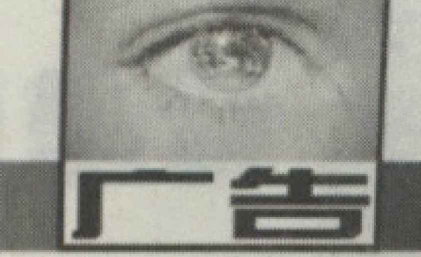
姓　名		性　别	☐男 ☐女	年　龄	
通信地址				邮　编	

本期您最喜欢的栏目（请在相应栏目前面的方框内打勾，可复选）

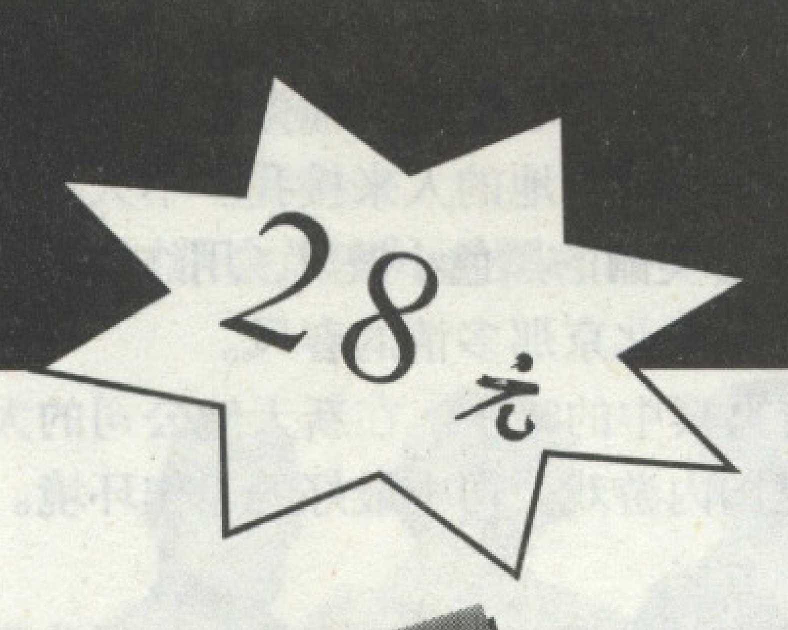
☐ 新闻速递　☐ 专题综述　☐ 专题企划　☐ 中国游戏报道
☐ 实用软件　☐ 硬件评析　☐ 前线地带　☐ 游戏赏析
☐ 网络时代　☐ 应用心得　☐ 攻略指引　☐ 游戏剧场
☐ 问题交流　☐ 读编往来　☐ 有字天书　☐ TOP TEN

本期您最喜欢的文章	本期您最不喜欢的文章
1.	1.
2.	2.
3.	3.

本表请寄至北京和平门邮局3056信箱　大众软件杂志社收　邮编：100051



中国麻将

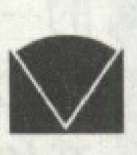


麻将不仅具有其独特的娱乐风格，而且集益智性、趣味性、博弈性于一体，蕴涵了底蕴悠长的东方文化，是中国传统文化宝库中的一个重要组成部分。

麻将运动在我国广大的城乡十分普及，流行范围涉及到社会各个阶层、各个领域，已经进入到千家万户，成为我国最具规模和影响的智力体育活动。但是，不同地区的不同规则导致了一种玩法难以融会贯通，不具备统一性，限制了不同地区麻将爱好者的交流。

我们根据国家体育总局审定的《中国麻将竞赛规则》推出的《中国麻将》游戏，既保证了竞技的规范化，又不失娱乐性。无论初学者还是“麻坛高手”，都可以一试身手。

总经销



北京万众合力科技有限责任公司
地址：北京海淀路171号大华写字楼B335室
电话：010-82627435/36
传真：010-62510135
邮编：100086

北京育碟苑科技发展有限公司
地址：北京海淀万泉河路68号紫金庄园6号楼416室
电话：010-82613830
邮编：100086

特约邮购：
《万众软件俱乐部》

咨询电话：010-62510109、62510224(24小时)
汇款地址：北京双榆树101号信箱
网　址：www.wzclub.com
总部地址：北京海淀路171号大华写字楼B335(302、320、332、811人民大学站下向北200米路西)
联系人：罗雪松
邮　编：100086
电子信箱：www3w@263.net

国家INTERNET证书培训考试

中华人民共和国劳动和社会保障部职业技能鉴定中心主办·全国因特网培训考试服务中心·天津福克斯培训考试服务中心联合承办

培训考试直通车→国际通用证书→职业资格准入

《全国函授班》招生(总第30期)

N01 网络操作员班

☆**特点**：选用最新IE平台教材，教材编写适合中国人习惯，通俗易懂。全真模拟考试环境，国考题库练习。
☆**教材**：书面教材四册；配套软件1套。
☆**收费标准**：个人学员:280元/人；单位学员：340元/人

N02 高级网络操作员班

☆**特点**：展现自我个性，重绘绚丽人生，轻轻松松制作主页，轰轰烈烈开创事业。全中文在线模拟，紧扣国家考试大纲，方便快捷的学习捷径。
☆**教材**：书面教材四册；配套软件2套。
☆**收费标准**：个人学员:300元/人;单位学员：360元/人

N03 高级网络操作员班

☆**特点**：最新NT操作系统,紧跟时代流行趋势。网络操作人人会,难道你不想自己安装、维护、组建网络吗?
☆**教材**：书面教材四册；配套软件1套。
☆**收费标准**：个人学员:320元/人;单位学员：380元/人

√ 卫星电视、无线电波覆盖全国，如同身临其境。函授的学费，面授的学习效果。
√ 国家考试出题专家主持教学，电话、信函、E－Mail答疑，有问必答。
√ 结业采用开卷测试,合格者颁发《天津大学结业证书》和美国兰德施盖普《INTERNET操作员证书》,持此证书者将可报名参加《国家级INTERNET证书考试》。
√ 弹性学习法:自由掌握学习时间,未通过结业考试者,免费重考,直到通过。
√ 初学者可逐级学习,网络高手可跳级报名,两班同时学习由浅入深，效果更好。
√ **特价优惠:N01、N02同时报优惠价550元/人**

全国因特网培训考试服务中心
天津福克斯培训考试服务中心

报名时间：即日起至2000年5月15日止,学习时间三个月.
汇款地址［注明班级编号］：天津市和平区212信箱　哈蒂 收(邮编:300020)
电话：022-27486298 ,27414165



现代网络最流行的是什么？
隆重推出：电子商务班(N09班)！



中国教育电视1台《电脑之夜》
开辟网络培训节目
由我中心国考专家主讲
周一21:25－21:55，周日14:00－14:30

中央人民广播电台《电脑百花园》
周日8:00－9:00 AM：630、720、855KHZ
中央台地址：北京541信箱　赵书芝收
邮编：100031　电话：010-68046758

看电视,听广播,轻轻松松学上网!

由国家劳动和社会保障部职业技能鉴定中心举办的《国家INTERNET证书培训考试》相当于国家中级技术等级，是目前我国INTERNET方面指定国家权威考试，颁发国家指定证书。《国家INTERNET考试合格证书》全国通用，根据国家劳动部职业技能鉴定中心正式文件规定：“此证书在要求计算机操作能力并实行岗位准入控制的相应职业作为上岗证，在其他就业和职位评聘领域作为计算机相应操作能力的证明。”其权威性与实用性不容置疑，此证书全国统一编号，盖有“中华人民共和国劳动职业技能鉴定中心”红印并加盖钢印。

国际认证培训考试系列

N04应用程序VB设计班：放弃繁杂的编程软件,掌握现代最流行可视化编程工具,编程人员必备软件。
N05应用程序VC设计班:有关资料显示：新世纪将是编程人员的天下,谁不会操作电脑?VC教你自己编WINDOWS程序,使你拥有编程人员的成就感。
N06图形图像班：PHOTOSHOP最强大的图像处理软件，让你实现画家的梦想,使世界更加缤纷。
N07三维动画制作班：讲授3D专业设计软件，影视广告设计的法宝，只有你想不到的，没有它做不到的。
N08安装维修班：教你动手装电脑，修电脑，掌握技术，硬件高手不用受制于人，帮你省下可观的维修费用。
N09电子商务班：现代网上生存宝典,教你如何网上赚钱。电子商务能带来无限的商机和利润,使网上个人创业一夜成功不再遥远.

结业后颁发《天津大学结业证书》及本中心《职业技能培训合格证书》，并安排报考相应权威认证考试.(汇款时请注明学习班级的名称)。

(N04－N09)各班优惠价：单位学员320元/门，个人学员260元/门(包括全部函授教材和软件，含邮费和证书费)。

一个与国考专家面对面的机会！

现面向全国招收面授生,国考专家主讲,包学包会,包食宿,详情请来电来函咨询。

联系地址：天津市南开区鞍山西道景湖科技园三潭路120号
邮编：300192　电话:022-27373616


© Osis
简体中文版©北京晶合顺达计算机公司
公元2201年，
人类在联合国的旗帜下共建繁荣。
局部纷争消失，
人类有史以来初次统一，
大家都相信未来充满光明。
可是，不速之客突然来访。
在世界各地出现了神秘的战斗武器群，
对人类展开了无情的屠杀。
对人类犯下如此滔天罪行，
到底是为了什么呢？
这些来历不明的入侵者究竟来自何方？
联合国称这支来路不明的战斗武器军队为
Who Forces……
意思是“来历不明的军队”。
人类以联合国军队为中心，开始奋起反抗。
但是在这伙强盗的机动兵器面前，
人类的武器完全不堪一击。
人类会胜利吗？
世界的明天又会如何呢？
零售价：35.00元
双CD、全彩手册
已经上市
来历不明的神秘战斗武器
威胁着人类的存亡
新生的武器——超级机器
寄托着人类最后的希望
战略角色扮演游戏
未来零点
future ZERO
未来零点
战略角色扮演游戏
Osis EVSoft 地球村 晶合顺达
广州地球村电脑网络软件技术有限公司授权
北京晶合顺达计算机公司总代理
通信地址：北京和平门邮局3056信箱
邮编：100051
咨询电话：(010)67150982(4、5)-312(313)
传真：(010)67136350
电子函件：chanpin@popsoft.com.cn
发行部电话：(010)67150982(4、5)-202(302)、67150881
传真：(010)67150881
零售总店电话：(010)67164859
邮购中心电话：(010)82634092、82634107
邮购地址：北京海淀区苏州街邮局045信箱
大众软件邮购中心办理邮购　全国各地大众(晶合)软件销售连锁组织、软件专卖店及书亭有售

以更新作为我们不变的原则

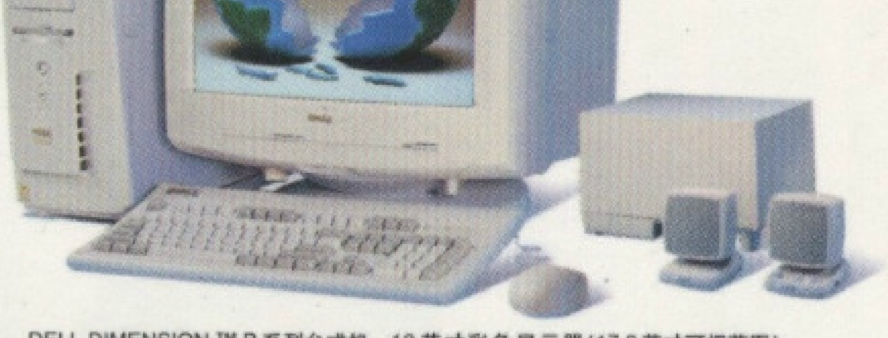
进入中国以来，戴尔计算机（中国）有限公司充分发挥了直线销售的优势，在短短一年多的时间内成功地在近 100 个城市和城区开展了直线订购。

我们拥有针对中国市场研发的最新最高端的优秀产品和业界领先的科学技术，使您不仅可以随时与世界同步，还可以通过我们具有专业知识和实践经验的销售人员，得到高度精准的专业意见，从而作出正确判断。

另外，我们在服务方面推出的专为中国用户设计的新内容，也将进一步加强彼此亲密无间的伙伴关系。

商业用户请于周一至周五8:30-17:30，个人用户请于周一至周六8:30-17:30拨打戴尔中国有限公司免费销售专线，或访问戴尔中国网站：www.dell.com.cn

声明：戴尔计算机（中国）有限公司在中国大陆完全采用直销模式，无任何授权代理商、经销商。



DELL DIMENSION ™ B 系列台式机，19 英寸彩色显示器(17.9 英寸可视范围)，图中带有重低音箱的音箱Altec Lansing ACS-340音箱为可选配件

为何选择戴尔 ™ 电脑?

按需配置

每台戴尔 ™ 电脑都是按照每个客户在订购时对电脑配置的具体需求而生产的。



品质保证

所有向戴尔中国直接订购的PC 机均享有 3 年有限保修。我们与电脑业界领导者紧密合作，保证您得到全新的科技与优良品质。

电话直接订购

只要拨通免费电话，即可咨询直接订购戴尔电脑。但戴尔中国之 800 免费电话不适用于无线手机。

送货上门

戴尔中国在确认收到您的付款后，会将您订购的电脑送到府上，并向您提供 DELL DIMENSION™ 台式机的免费安装测试。

售后服务

根据我们的经验，您使用电脑时所遇到的大多数问题都可通过我们的终身免费技术热线，由我们的专家在电话中帮助您解决。如有需要，在购买后第一年内我们还提供现场服务 *

E-VALUE™ 配置代码

进入www.dell.com.cn，输入您感兴趣的产品配置的 E-VALUE配置代码，即能在网上自助商店查询最新价格、升级选择，按照您的需要自行组合，直接在网上订购。电话订购时请向我们的销售代表引述该号码，以便查询细节。

DELL DIMENSION™ 商用台式机

DELL DIMENSION™ L466cx 台式机
英特尔® 赛扬 ™ 处理器 466MHz

- 微型立式机箱
- 集成 128KB L2 缓存
- 32MB 100MHz SDRAM 内存
- 4.3GB[1] Ultra ATA 硬盘
- 3.5 英寸 1.44MB 软盘驱动器
- 集成 Direct AGP 4MB 动态显存
- 48 倍速最大 CD-ROM
- 15 英寸彩色显示器(13.7 英寸可视范围)
- Microsoft® 智能鼠标
- 预装Microsoft® Windows® 98 第二版(简体中文版)
- McAfee Virus Scan
- 戴尔静音键盘
- 3 年有限保修(第 1 年上门服务)*
- 终身免费电话技术支持 **

人民币 8,888

某些地区需另加运费人民币 204 元，订购时请向我们的销售代表咨询详情

★ 可升级至 10GB[1] Ultra ATA 硬盘，加收：人民币 484
★ 另加 3Com® 3C905C Fast Etherlink® XL 10/100PCI 网卡，加收：人民币 630
★ 可升级至Sony CD-RW with Formatted Media，加收：人民币 1,356

可向我们的销售代表查询更多升级选择

E-VALUE 配置代码：220408-810364

DELL DIMENSION™ L600r 台式机
英特尔® 奔腾® III 处理器 600EMHz

- 微型立式机箱
- 256KB Advance Transfer L2 缓存
- 64MB 100MHz SDRAM 内存
- 4.3GB[1] Ultra ATA 硬盘
- 3.5 英寸 1.44MB 软盘驱动器
- 集成 Direct AGP 4MB 动态显存
- 48 倍速最大 CD-ROM
- 15 英寸彩色显示器(13.7 英寸可视范围)
- Microsoft® 智能鼠标
- 预装Microsoft® Windows® 98 第二版(简体中文版)
- McAfee Virus Scan
- 戴尔静音键盘
- 3 年有限保修(第 1 年上门服务)*
- 终身免费电话技术支持 **

人民币 10,998

某些地区需另加运费人民币 204 元，订购时请向我们的销售代表咨询详情

★ 可升级至 20.4GB[1] Ultra ATA 硬盘，加收：人民币 2,228
★ 另加 SoundBlaster 64 Voice Sound 声卡，加收：人民币 310
★ 可升级至 17 英寸彩色显示器(15.9 英寸可视范围)，加收：人民币 727
★ 另加 Iomega Zip 100MB IDE 内置驱动器，加收：人民币 727

可向我们的销售代表查询更多升级选择

E-VALUE 配置代码：220410B-810364

DELL DIMENSION™ 多媒体台式机

DELL DIMENSION™ XPS T600r 台式机
英特尔® 奔腾® III 处理器 600EMHz

- 小型立式机箱
- 256KB Advance Transfer L2 缓存
- 64MB 100MHz SDRAM 内存
- 10GB[1] Ultra ATA 硬盘
- 3.5 英寸 1.44MB 软盘驱动器
- 32MB NVIDIA TNT2 M64 2X AGP 图形加速卡
- Turtle Beach Montego II 320 Voice PCI 声卡
- 48 倍速最大 CD-ROM
- Harman Kardon Stereo音箱
- 17 英寸彩色显示器(15.9 英寸可视范围)
- Microsoft® 智能鼠标
- 预装Microsoft® Windows® 98 第二版(简体中文版)
- McAfee Virus Scan
- Conexant™ V.90/56K PCI Telephony 调制解调器
- 戴尔静音键盘
- 3 年有限保修(第 1 年上门服务)*
- 终身免费电话技术支持 **

人民币 14,488

某些地区需另加运费人民币 204 元，订购时请向我们的销售代表咨询详情

★ 可升级至 SoundBlaster Live! Value 576 Voice 声卡，加收：人民币 291
★ 可升级至 19 英寸彩色显示器(17.9 英寸可视范围)，加收：人民币 2,858
★ 另加 3Com® 3C905C Fast EtherLink® XL 10/100PCI 网卡，加收：人民币 630
★ 可升级至 30GB[1] Ultra ATA 硬盘 (7,200pm)，加收：人民币 2,131

可向我们的销售代表查询更多升级选择

E-VALUE 配置代码：210413B-810364

DELL LATITUDE™ 笔记本电脑

DELL LATITUDE ™ CPt S450ST 笔记本电脑
英特尔® 赛扬 ™ 处理器 450MHz

- 128KB On-die L2 内置缓存
- 64MB SDRAM 内存
- 4.8GB[1] Ultra ATA 硬盘
- 3.5 英寸 1.44MB 软盘驱动器
- 64-bit 图形加速卡
- 带有 2X AGP 的 8MB Video RAM
- 高保真 SoundBlaster 兼容声卡
- 24 倍速最大 CD-ROM
- 12.1 英寸彩色 SVGA TFT 显示屏
- Dell Dual Pointing Device (Touchpad&Track Stick)
- 预装Microsoft® Windows® 98 (简体中文版)
- 1 年有限保修(第 1 年下 1 工作日上门服务)*
- 终身免费电话技术支持 **

人民币 18,028

某些地区需另加运费人民币 301 元，订购时请向我们的销售代表咨询详情

★ 另加 Xircom RealPort Combo Card (10/100 NIC+Modem 56K) (32Bit-Type III)，加收：人民币 2,712
★ 另加第二块备用电池，加收：人民币 1,453
★ 可升级至 6.0GB[1] Ultra ATA 硬盘，加收：人民币 678

可向我们的销售代表查询更多升级选择

E-VALUE 配置代码：720427-810364

DELL LATITUDE ™ CPx H450GT 笔记本电脑
英特尔® 奔腾® III 处理器 450MHz

- 256KB On-die L2 内置缓存
- 64MB SDRAM 内存
- 6.0GB[1] Ultra ATA 硬盘
- 3.5 英寸 1.44MB 软盘驱动器
- 64-bit 图形加速卡
- 带有 2X AGP 的 8MB Video RAM
- 高保真 SoundBlaster 兼容声卡
- 24 倍速最大 CD-ROM
- 14.1 英寸彩色 XGA TFT 显示屏
- Dell Dual Pointing Device (Touchpad&Track Stick)
- 预装Microsoft® Windows® 98(简体中文版)
- 尼龙便携包
- 3 年有限保修(3 年下 1 工作日上门服务)*
- 终身免费电话技术支持 **

人民币 27,968

某些地区需另加运费人民币 301 元，订购时请向我们的销售代表咨询详情

★ 可升级至 12GB[1] Ultra ATA 硬盘，加收：人民币 1,973
★ 另加 Xircom RealPort Combo Card (10/100 NIC+Modem 56K)(32Bit-TypeIII)，加收：人民币 2,712
★ 另加第二块备用电池，加收：人民币 1,453

可向我们的销售代表查询更多升级选择

E-VALUE 配置代码：720426-810364

DELL POWEREDGE™ 服务器

工作组级服务器
DELL POWEREDGE™ 1300 服务器
英特尔® 奔腾® III 处理器 600MHz
(支持双处理器)

- 小型立式机箱(深灰色)
- 512KB L2 内置缓存
- 128MB 100MHz ECC SDRAM 内存(可升级至 1GB[1])
- 9GB[1] LVD SCSI 硬盘
- 3.5 英寸 1.44MB 软盘驱动器
- 标准 Intel® Pro 100 + NIC
- 集成 Ultra2/LVD SCSI 控制器
- 40 倍速最大 EIDE CD-ROM
- 15 英寸彩色显示器(13.7 英寸可视范围)
- 标准 DELL 鼠标
- 标准 Openview Network Node Manager S.E.
- 3 年有限保修(3 年下 1 工作日上门服务)*
- 终身免费电话技术支持 **

人民币 21,988

某些地区需另加运费人民币 213 元，订购时请向我们的销售代表咨询详情

★ 另加第二个 9GB[1] LVD SCSI 硬盘，加收：人民币 3,875
★ 另加 12/24GB[1] DDS-3 DAT 磁带备份机，加收：人民币 5,812

另有工作组级 DELL POWEREDGE™ 2400 服务器及全新部门级 DELL POWEREDGE™ 4400 服务器可供选择，欢迎致电垂询

可向我们的销售代表查询更多升级选择

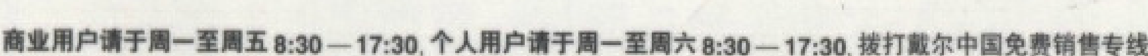
E-VALUE 配置代码：420421-810364

DELLWARE™

提供优质组件，轻松满足需求

★另加 APC 500VA 后备式不间断电源，加收：人民币 663 元
★另加惠普 810C 彩色喷墨打印机，加收：人民币 1,863 元
★另加惠普 6L Gold 激光打印机，加收：人民币 3,530 元
★另加惠普 5000 激光打印机，加收：人民币 16,908 元
★另加艾美加 Click 40M PC 卡驱动器，加收：人民币 2,114 元
★另加艾美加 Click 40M PC 磁碟(1 只)，加收：人民币 224 元
★另加泰格斯笔记本电脑包，加收：人民币 447 元
★另加泰格斯电话连接线，加收：人民币 196 元
★另加泰格斯电脑安全锁，加收：人民币 380 元
★另加捷讯笔记本电脑综合卡手机连线，加收：人民币 1,279 元
★另加捷讯 16 位笔记本电脑三合一卡，加收：人民币 2,130 元

DELL WARE™ 所提供的产品只随戴尔计算机产品同时销售



商业用户请于周一至周五 8:30 — 17:30，个人用户请于周一至周六 8:30 — 17:30，拨打戴尔中国免费销售专线

欲量身订造个人电脑组合，请随时浏览 24 小时网络商店，享用网上订购服务

www.dell.com.cn

价格、规格说明及产品供应状况随时更改，恕不另行通知。DELL、Dell标志、DELL DIMENSION、DELL POWEREDGE、DELL Latitude、DELLWARE及E-VALUE均为戴尔电脑公司的商标。Intel、Intel Inside标志和奔腾均为英特尔公司的注册商标。Celeron及赛扬均为英特尔公司的商标。Microsoft、Windows 及 Windows NT 为微软公司拥有的注册商标。此文中提及的其它商标及商号名称是指拥有该商标及名称的机构或其产品。戴尔电脑公司及戴尔计算机(中国)有限公司并无拥有其它商标及商品名称的权利。[1] 关于硬盘，GB 是指十亿个字节，实际容量会因不同操作环境而变化。戴尔电脑公司及戴尔计算机(中国)有限公司不负责印刷及摄影上的错误。广告图文中所示规格配备仅为部分选择。如欲了解戴尔计算机(中国)有限公司提供的有限保修细节，请致函以下地址：戴尔计算机(中国)有限公司戴尔直销部 中国厦门集美北部工业区，中航技9号厂房，邮政编码：361021。*现场服务由戴尔中国授权的服务机构提供，但不适用某些偏远地区。在电话技术支持后，如有进一步需要，会有技术人员上门服务。 **终身免费技术支持是指产品终身寿命。 1999 年戴尔电脑公司版权所有，并拥有与此有关的所有权利。







800 858 2229